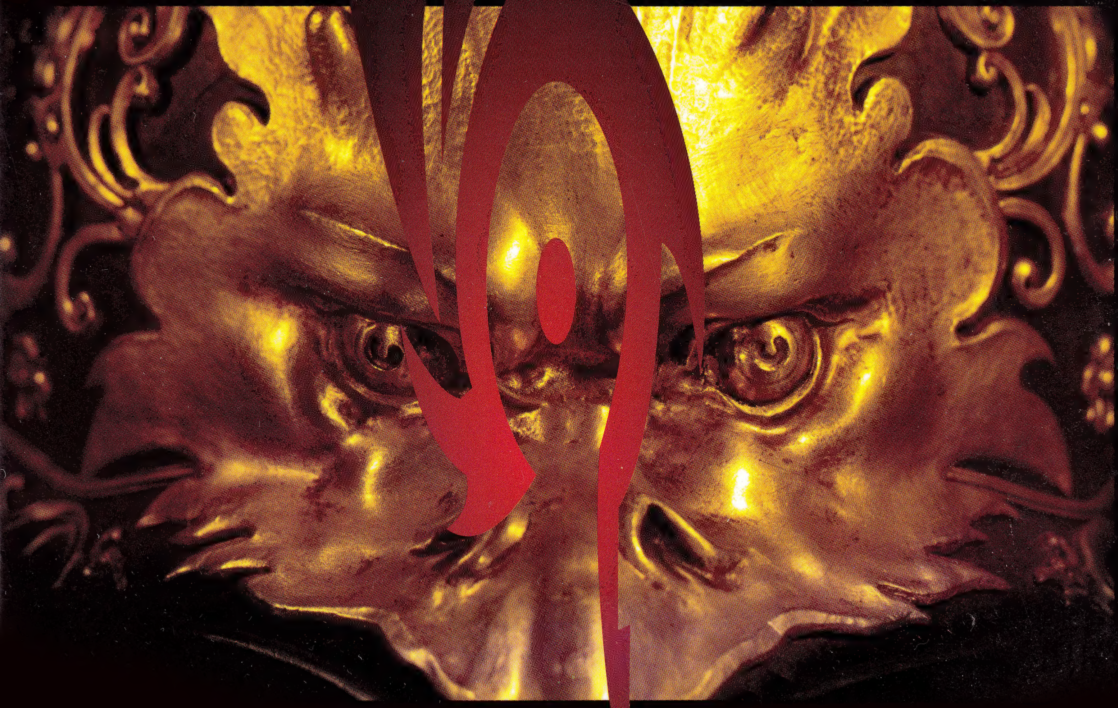
OFFICIAL GUIDE BOOK

DRAGON FORCE

ドラゴンフォース公式ガイドブック



ファミ通
編集部責任編集

アスペクト既刊案内

◆ファミ通編集部責任編集のゲーム攻略本

大戦略 Player's Spirit 公式ガイドブック …………………1,200円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 オフィシャルガイドブック
フォージアルティメイトファイターズ …………………1,980円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ベーシック …1,100円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ファイナル……980円
真・女神転生デビルサマナーのすべて …………………1,280円
スーパーマリオRPG 星空からのおくりもの ……980円
リアルバウト餓狼伝説公式ガイドブック …………980円
ルドラの秘宝公式ガイドブック ……………………980円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 完全ガイド ….1,100円
フロントミッションガンハザード公式ガイドブック ..1,100円
フロントミッションガンハザード　ファンブック …..1,200円
ザ・ヴァンパイアハンターセガサターンマニュアル Ver.1 …1,100円
ザ・ヴァンパイアハンターセガサターンマニュアル Ver.2 …1,280円
ポケットモンスター図鑑 ……………………………980円
バーチャファイター 2 セガサターン
ファイティングマニュアル for NOVICE……1,200円
バーチャファイター 2 セガサターン
ファイティングマニュアル for EXPERT ……1,100円
鉄拳 2 PERFECT SURVIVAL MANUAL BASIC CHARACTERS …1,980円
鉄拳 2 PERFECT SURVIVAL MANUAL BOSS CHARACTERS …1,980円
RPGツクール 2 公式ガイドブック入門編 ………980円
RPGツクール 2 公式ガイドブック実践編 ………980円
バハムートラグーン公式ガイドブック …………980円
バハムートラグーン・ファンブック …………1,200円

◆月刊ファミ通Bros.シリーズ

やすい、はやい、わかりやすい

星のカービースーパーデラックス
カービーともっと仲良くなる本 ……………………580円
スーパードンキーコング 2 ディクシー&ディディー
クレムリン島が102パーセントわかっちゃう本…………580円
リッジレーサー レボリューション パーフェクトガイド ……580円
スーパー桃太郎電鉄DXプレイングマニュアル ….580円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ

鉄拳2　神に挑む拳　神代 創 著…………………580円
バハムート ラグーン　高城 響 著…………………580円
イースV　さまよえる砂の都　上・中・下巻　大場 惑 著・・各560円

◆ダービースタリオン96ゲーム攻略本

ダービースタリオン96ビギナーズガイド ……………580円
ダービースタリオン96公式パーフェクトガイド …1,300円
ダービースタリオン96全書 ……………………1,400円
ダービースタリオン96繁殖牝馬カタログ …………1,100円

※価格はすべて税込みです。

DRAGON FORCE™



DRAGON FORCE
OFFICIAL GUIDEBOOK

創世紀

世界の始まりとともにある言葉

トゥールとともに世界は始まり、
またトゥールとともに滅する。
トゥールとは、すなわち世界なり。

トゥールはその身体から、
６人の女神と、６人の男神を創れり。
ゆえにトゥールは眠りたもう。

女神は塵より星々を創り、
男神は星々を塵に還す。
塵は星々を創り、星々は塵に還る。

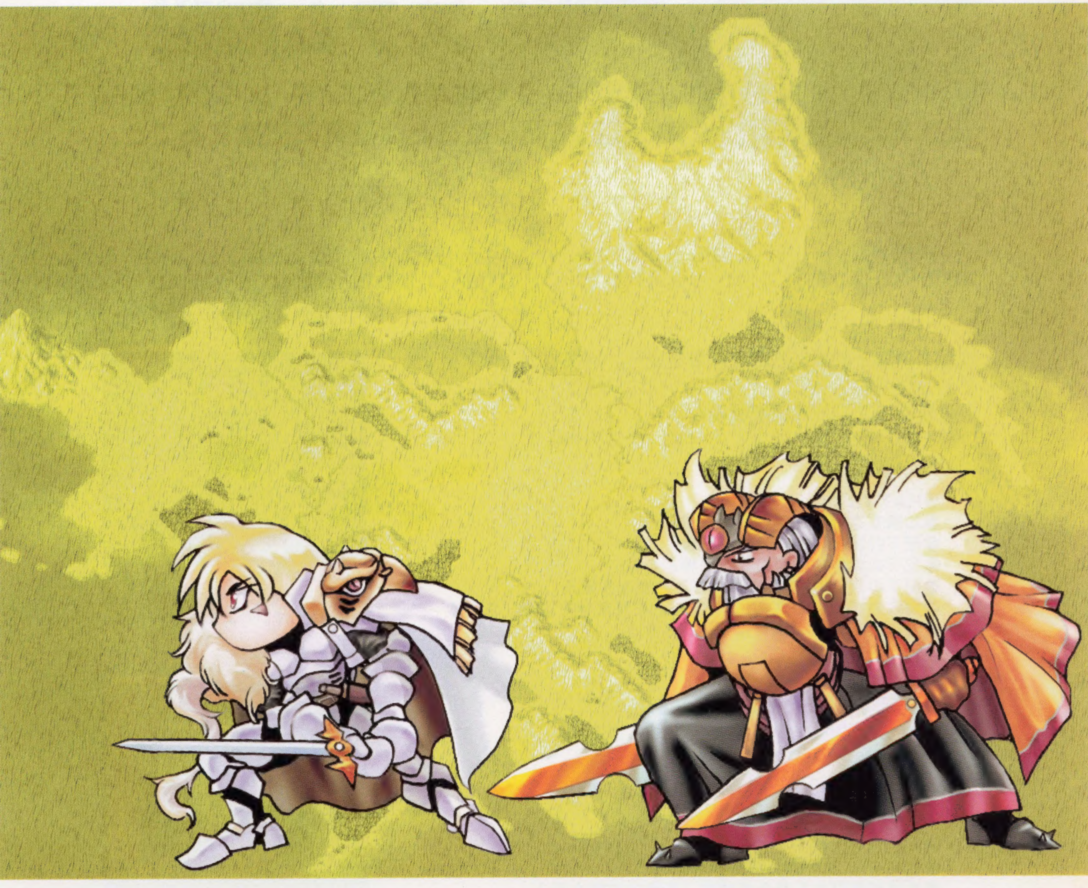
星竜は星を司り、
女神とともに星を創り、
男神とともに塵に還す。

６人の女神と、６人の男神が眠りにつくとき、
トゥールは、新しきトゥールを創るために
目覚め、そして最後の眠りにつきたもう。





CONTENTS



Chapter1 Basic system



SYSTEM 基本システム解説

基本的なゲームの流れ。パラメータや称号など、ベーシックなゲームシステムを解説しよう。ここに記したことは確実に把握すること。

■ゲームの流れを把握する

"内政"、"フィールド"、"戦闘"。この3つの場面を繰り返しながら、ゲームは進行していく。それぞれの場面でできること、やるべきことを、しっかりと理解しておきたい。

■内政

戦闘で功績を挙げた武将に勲章を授与。捕虜との会見や城の強化、アイテムの探索など、内政時のコマンドは重要事項ばかり。ひとつひとつをしっかりこなして、自軍、自国の強化に務めるべし。

WHAT TO DO

- ●功績を挙げた武将に勲章を授与
- ●配下の武将にアイテムを装備
- ●配下の武将や捕虜にした武将と会見
- ●配下の武将のHPや攻撃力などの情報を見る
- ●内政力70以上の武将にアイテム･在野武将を"探索"させる
- ●内政力70以上の武将に"築城"させる



↑内政に時間制限はない。次のターンのことを考え、やるべきことを確実に消化していくように。

■フィールド

城での師団の編成。出陣を中心に行う。プレーヤーがサブ画面を呼び出すか、ポーズを掛けたとき以外は、リアルタイムで時間が進んでいく。一定時間(何もしなかった場合で約100秒)経過すると、内政画面になる。

WHAT TO DO

- ●武将を5人まで選んで師団を編成
- ●武将が雇用する兵士の補充、兵種の交換を行う
- ●"大守任命"コマンドで城主にする武将を選択
- ●各地にいる武将。フィールド上を進軍中の師団の戦力情報を確認
- ●捕虜の情報を確認



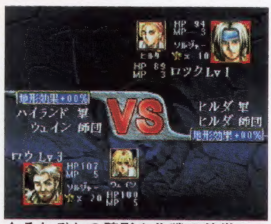
↑スタートボタンを押している間は時間が止まっている。その間に、じっくりと戦況を分析すること。

■戦闘

フィールド上の道路や城で自軍と敵軍が接触すると、戦闘画面になる。武将の戦う順番を決めたり、陣形の選択などやるべきことは多い。ひとつの判断が、勝利か敗北かを左右する。心して取り組むこと。

WHAT TO DO

- ●"戦闘"、"交渉"、"退却"のいずれかを選択
- ●敵の武将を確認したあと、出陣する武将を選択
- ●敵軍の陣形を確認したあと、自軍の陣形と作戦を決定
- ●敵軍、自軍とも兵士がすべて倒れた場合、武将同士で一騎討ち



↑それぞれの陣形や作戦の特徴、メリットを把握することが、勝利への近道となるのだ。

基本システム解説

■武将のパラメータを確認

各武将には、HPや攻撃力など、さまざまなパラメータが設定されている。各パラメータの状態は、武将情報で確認することができるが、なかにはプレーヤーが知ることができないものもあるので注意が必要。武将の実力を見極め、効率よく戦っていきたい。

・HP
体力。この数値が0になると、死亡または負傷。0にならなくても負傷する場合も。

・戦闘力
戦闘時における武将自身の攻撃力を表わす。数値は大きいほどよい。

・防御力(武将技)
武将技に対する抵抗力。武将技の"属性"ごとに設定されている。数値は表示されない。

・内政力
この数値が70以上あると、内政時に行う"築城"や"探索"が実行できるようになる。

・MP
マジックポイント。戦闘時にPOWERゲージが溜まっているときに、武将技が使用可能。

・防御力(直接打撃)
武将自身の防御力。アイテム装備によってもアップするが、数値では表示されない。

・指揮能力
戦闘時における配下兵士に影響。数値が大きいほど、兵士の攻撃力が高くなる

・忠誠度
君主(プレーヤー)への忠誠心を示す。数値では表示されない。

■称号は実力の証しである

レベル20までのあいだ、レベルが5つ上昇するたびに、称号がグレードアップしていく。称号が変わってもメリットがあるわけではないが、戦いの励みになることはたしかだ。最低限、君主たちだけでも"エンペラー"を名乗れるように、成長させていこう。

●職種別の称号一覧

職種	レベル1	レベル5	レベル10	レベル15	レベル20
ジェネラル	ジェネラル	ロード	ハイロード	スターロード	エンペラー
ファイター	ファイター	ソードマン	ウォーリアー	ハイランダー	ソードマスター
ナイト	ナイト	ホワイトナイト	シルバーナイト	パラディン	ナイトマスター
シャーマン	シャーマン	ドルイド	サモナー	ロードマンサー	サモンマスター
ウィザード	マジシャン	ソーサラー	ウィザード	アークメイジ	マジックマスター
サムライ	スロウニン	サムライ	シハンダイ	ケンゴウ	サムライマスター
ニンジャ	ニンジャ	アサシン	シャドウ	シャドウマスター	ニンジャマスター
レンジャー	レンジャー	コマンド	クンフーマスター	マスターモンク	バトルマスター
プリースト	プリースト	ハイプリースト	ビショップ	セージ	セージマスター
シーフ	ローグ	シーフ	バンデット	ローグリーダー	マスターシーフ
ビーストマン	バーバリアン	ビーストマン	ビーストロード	ビーストキング	ビーストマスター
ファントム	ファントム	-	-	-	-
サキュバス	サキュバス	-	-	-	-
ヴァンパイア	ヴァンパイア	-	-	-	-
竜人	ドラゴン	レッサードラゴン	バハムート	グレートドラゴン	ティアマット



TACTICS FOR THE INTERNAL AFFAIRS

内政における戦略

自国がしっかりしていなければ、領土の拡大はおぼつかない。堅実に内政をこなしていき、地盤をきっちりと固めていこう。

■"築城"と"探索"は内政の要だ

内政時で絶対忘れてはならないのが、城のレベルを上げる"築城"と、付近の在野武将やさまざまなアイテムを探し出す"探索"の実行。いずれも内政力が70以上の武将だけが実行できるコマンドだが、ひとりの武将につき、どちらかひとつしか実行できないのが難点だ。

国境付近の城では、迷わず"築城"。兵士の補給能力をアップすることが先決だろう。"探索"は前線から離れた内地で行うのがベターだが、城ごとに入手できるアイテムは決まっている。さらに城ごとに、探索のしやすさ、しにくさも決まっているので注意が必要だ。

また特定の城でしか入手できない貴重なアイテムも(詳しくは127ページのリストを参照)ある。これらのアイテムを手に入れたいときには、内政力70以上の武将を、その城に多数派遣。集中的に探索するのが賢い方法だ。



↑貴重なアイテムのある城で武将会見を行うと、アイテム存在を知らせるメッセージが。

■消費アイテムは君主中心に

詳しくは各君主の攻略ページを参照してほしいのだが、ゲームの中盤以降は君主たちだけで戦う場面が多くなってくる。当然ながら、君主の能力は高いほどいい。

アイテムには、武器や防具などの装備アイテムと、一度使えばなくなってしまう消費アイテムの2種類がある。このうち消費アイテム、特にHPやMPをアップする"ドラゴンの像"や"アステアの像"などは、まず君主に集中的に使用。余裕があれば、他の武将たちに回していったほうがベターだ。アイテム授与は君主中心ということを、肝に銘じておこう。



↑戦闘時は君主に経験値を稼がせて、順調にレベルアップさせていく努力を。

内政における戦略

■功績にはきちんと応える

人間、働いたぶんの見返りが欲しくなるのは当たり前のことだ。『ドラゴンフォース』で登場する武将たちも、直接的に「褒美をくれ」と表現することはないが、働いたぶん、つまり敵を倒したことに対する褒賞を要求してくる。

ゲーム中では表示されないが、武将たちには、"忠誠度"というパラメータが設定されている。功績を挙げた武将に勲章を与えないと、忠誠度が減少。忠誠度が低いと、戦闘時に出陣を拒否するなど反抗的な態度を取るようになり、限度を超えると部隊を離脱してしまうのだ。装備しているアイテムを取り上げることでも、忠誠度は下がっていく。

離脱した武将は、敵軍に加入。ふたたび戦うハメになってしまう。なお、君主直属の4人の武将たち(19ページからの君主プロフィールを参照)は、絶対に離脱しない。また、ひとつの兵種に勲章を10個与えてしまえば、その後は忠誠度が下がることはない。この状態になったら、もう心配は無い。他の武将の兵力を増強したり、アイテムを装備し直したりさせてもオーケーだ。

武将会見で会話したときの口調で、武将の胸のうちを見極める。愛想をつかしそうな武将には、勲章やアイテムを与えて、心をつなぎとめる努力をしよう。

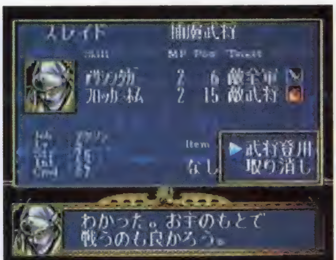


↑不満があるときには会見時のBGMが変化するので、すぐに察知できるはずだ。

■捕虜との会見は必ず実行

忠誠心を推し量るためにも、武将との会見は重要だ。毎回行うのが理想だが、武将数が増えると面倒なのも事実。功績を挙げたにも関らず、勲章を与えなかった武将や、新しく加入した武将など、気になる人物をピックアップして、効率よく会見していきたい。

武将との会見は、ある程度省略しても構わないが、捕虜は別。仲間になることを拒否していても、進行状況によって心変わりをすることがあるからだ。こまめに捕虜と話しをして、ひとりでも多くの仲間を増やしていこう。ただし君主直属の4人の武将は、彼らが仕える君主がプレーヤーの仲間にならない限り、絶対に配下に収まらないので注意。



↑前回の内政では拒絶していた武将が、突然仲間になることも。捕虜会見は欠かさずに。

TACTICS FOR THE FIELD
フィールドにおける戦略

フィールドでは、現状を把握することが最優先。敵師団の状況、自軍の状況……。状況を分析することが、勝利につながっていくのだ。

●フィールド上をくまなくチェック

リアルタイムで時間が流れていくフィールド画面。何もしない状態で約100秒で1週間が経過するのだが、ここで最も注意すべきなのは、師団の動向。派遣した部隊は、どのあたりを進軍中なのか。敵が攻めてきていないかをチェックすることも忘れてはならない。

スタートボタンを押して、ポーズをかける。こまめにフィールドをくまなく確認するといいだろう。一方だけ見ていたら、いつの間にか攻められてしまった、なんてことにならないように。

また時間の経過とともに、各城には予備兵士が補充され、城にいる武将のHPが回復していく。とにかく時の流れには敏感に。



↑城や街以外を選択すればコマンド画面に。このときは時間は止まっている。

●どの武将を大守にすべきか

各城には、その城の責任者ともいえる"大守"を置くことになっている。どの武将を大守にするかは、かなり重要な問題だ。

大守の内政力の高さは、城がレベルアップしていくスピードにつながる。前線の城に、内政力の高い武将を配置し、大守に任命するのが理想的だ。レベル上げが急務でない、内地の城に内政力の高い武将を置いておくのは単なるムダ。さっさと重要拠点に移動させて、大守に任命したほうがいい。内政力が70以上あれば、"築城"や"探索"も実行可能なため、より役に立ってくれる。

なお、プレーヤーの君主が城内にいる場合は、自動的に君主が大守となる。

フィールドにおける戦略

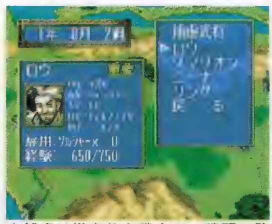
■アイコンで状況を理解する

フィールド上を移動する師団の頭上に表示される小さなアイコン。このアイコンの意味する内容を説明しておこう。一目見て、状況を理解できるようにしておきたい。



■捕虜を安全な城に移動させる

捕虜にした敵武将を連れたまま戦闘。勝利したときは問題ないが、敗北した場合、捕虜を丸ごと敵に奪われてしまうので注意が必要だ。とりあえずひとりの武将だけで構わないので、師団を編成。不要な危険を避けるためにも、捕虜は安全な後方の城に移送しておきたい。会見後、仲間になったら、改めて前線に送り込めばオーケーだ。



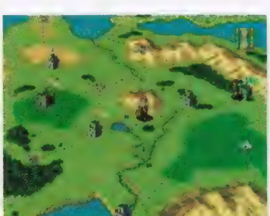
↑捕虜は潜在的な戦力だ。戦闘に敗れ、将来の仲間を敵に奪われるのは大きな痛手となる。

■入城コマンドを積極的に利用する

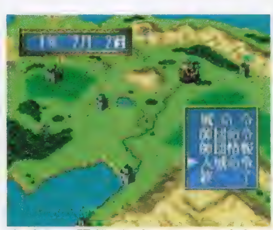
師団を城のなかに入れる"入城"コマンド。このコマンドは、必ずしも城の真上に師団がいる必要はなく、城の近くに師団がいればオーケーなのだ。このことを知っているのと、知らないのとでは、けっこう差がでる。

例えば、写真のようなケース。空城となっている城を、敵と自軍のお互いが目指しているときに、入城コマンドが威力を発揮するのだ。師団が城に近づいたら、コマンド実行。ひと足先に城を占拠し、城の地形効果を利用すれば、有利に戦うことができる。敵は、このテクニックを使ってくることはない。

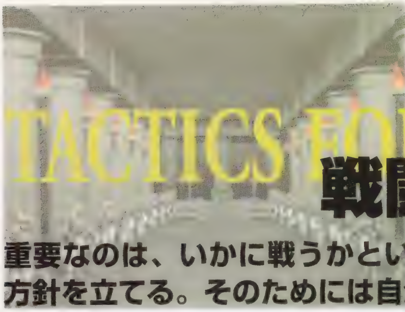
ちょっとセコい気もするが、これを使わない手はない。覚えていても損はないはずだ。



↑同じようなペースで目的地を目指す、敵師団と自軍師団。先に目的地まで到着するのはどちらか。



↑城との距離が1キャラぶんぐらいになったら、入城コマンドを選択。これで先乗りできる。



TACTICS FOR THE BATTLE

戦闘における戦略

重要なのは、いかに戦うかということ。敵の戦力を見極め、戦略の方針を立てる。そのためには自分の能力も知らねばならない。

■経験値とレベルアップの傾向と対策

戦闘終了後に獲得できる経験値は、つぎの計算式によって割り出される。

経験値=倒した敵兵数+敵武将のレベル×5
+敵武将の勲章数

実例を挙げて説明しよう。
倒した敵兵士が50人。
敵武将のレベルが10。
勲章の数が6個の場合。
獲得できる経験値は、
50+10×5+6=106
となるわけだ。

経験値が一定ポイント溜まると、レベルアップとなるわけだが、この際、職種によって、特定のパラメータが上昇しやすいといった傾向が決まっている。職種別のパラメータアップの傾向をまとめたので、参考にしてほしい。

レベルアップに必要な経験値も、表に列記したので、そちらもあわせて参照してほしい。なお、レベルの上限は50である。

レベルアップに必要な経験値

LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
0	50	110	170	240	310	390	470	560	650
LV11	**LV12**	**LV13**	**LV14**	**LV15**	**LV16**	**LV17**	**LV18**	**LV19**	**LV20**
750	850	960	1070	1190	1310	1440	1570	1710	1850
LV21	**LV22**	**LV23**	**LV24**	**LV25**	**LV26**	**LV27**	**LV28**	**LV29**	**LV30**
2000	2160	2330	2510	2700	2900	3110	3330	3560	3800
LV31	**LV32**	**LV33**	**LV34**	**LV35**	**LV36**	**LV37**	**LV38**	**LV39**	**LV40**
4060	4330	4620	4920	5240	5570	5920	6280	6660	7050
LV41	**LV42**	**LV43**	**LV44**	**LV45**	**LV46**	**LV47**	**LV48**	**LV49**	**LV50**
7460	7890	8340	8810	9300	9810	10340	10890	11460	12050

◆職種別パラメータの上昇傾向



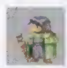
ジェネラル
すべてのパラメータがまんべんなく上昇。バランスよく成長していく



ソルジャー
特に戦闘力とHPが上昇。指揮能力も比較的アップしやすい傾向にある



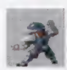
ナイト
戦士と同じく、戦闘力とHP。指揮能力も比較的アップしやすい傾向にある



ウィザード
指揮能力は比較的アップしやすいが、全般的に上昇幅は低め



サムライ
戦闘力とHPが大きく上昇する傾向にあるが、その反面、内政力の伸びは低い



ニンジャ
戦闘力と指揮能力が大きくアップ。MPの上昇は、あまり期待できない



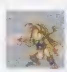
レンジャー
戦闘力とHPの大幅アップが期待できる。内政力やMPはほとんど上昇しない



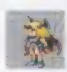
プリースト
指揮能力やMPが特にアップする。その他の数値はあまり上がらない



シーフ
アップする数値は少ないものの、どのパラメータも均等にアップする



ビーストマン
特に戦闘力とHPの伸びが大きいものの、MPのアップはあまり期待できない



サキュバス
元々の能力が比較的高いためか、レベルアップ時の上昇幅は全般的に低め



ヴァンパイア
元々の能力が比較的高いためか、レベルアップ時の上昇幅は全般的に低め



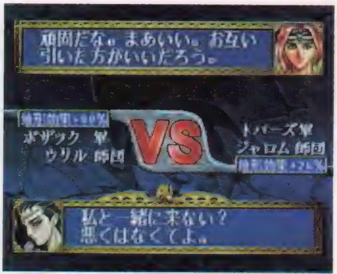
竜人
戦闘力とHPが特にアップしやすい。ただし内政力はほとんど上昇しない

■人間関係を考慮に入れた交渉を

兵力を失いたくない。応援の武将が来るまで戦闘を避けたい。こんなときは"交渉"コマンドで、戦闘を回避できる。といっても、必ず回避できるわけではなくて、両者の思惑が一致したときにだけ、交渉は成立。交渉が決裂した場合は、自軍の兵士は0になり、武将ひとりVS敵軍ということになってしまう。決裂したときのリスクは非常に大きい。

敵軍の兵力が極端に少ない。自軍の兵力が、敵軍を上回る。自軍の武将と敵軍の武将同士が血縁関係にあったり、友情で結ばれている。交渉が成立するのは、このようなケースが多い。

失敗したときのリスクがあまりにも大きいので、"交渉"はあまりお勧めできないが、チャレンジする際は、19ページからの君主のプロフィールを参照。人間関係を確認してから、交渉の席に着いてほしい。



↑"交渉"はイチかバチかのギャンブル。人間関係を把握することでリスクは軽減される。

■城での戦いのメリットとデメリット

城内での戦闘では、防御力がアップするというメリットがあるものの、戦闘終了後は城レベルが下がってしまう。前線から離れた内地の城が下がるぶんには、たいした影響はないかもしれないが、これが国境付近の激戦区だったら大事だ。

前線での戦いでは、兵士の補給が頻繁に行われる。ひとつでも城レベルを上げて、供給可能な兵士数を少しでも多くしたいのに、城レベルが下がってしまうのは非常に痛い。

フィールド上をつぶさに観察。敵が城に近づいてきたら、師団を出陣。フィールド上で戦うようにして、なるべく城レベルを下げないように心掛けたい。

城レベルが1～2のときは、地形効果は+10。以降、城レベルが1上がるごとに、地形効果も1ずつアップしていく。なお、城レベルの上限は、レベル50である。



↑敵の城を攻め落とした場合も、城レベルは下がってしまう。こればかりは仕方がない。

フィールドにおける戦略

■陣形は8種類。臨機応変に作戦を

すべての武将は、3つの基本陣形と特殊陣形をひとつ使うことができる。敵の陣形を確認してから、こちらの陣形を決定できるので、比較的ラクだ。最終的には兵士数の差がモノをいうのだが、多少の差ならば、ベストな陣形選択によってカバーできることもある。それぞれの特徴を見極めたうえで、最も有利な陣形を選びたい。各武将が使える特殊陣形については、119ページからのリストを参照してもらいたい。

戦況によって作戦を随時変更していくことも重要だ。特に遠距離攻撃を得意とするアーチャーやメイジなどは、こちらから攻めていっても戦果は薄い。動かずに待機し、敵を迎え撃つのが、最も効果的な作戦である。また"全軍突撃"を命じると、敵兵全員を倒すべく兵士は動き出し、それ以降は一切作戦を変更できなくなる。敵兵がほぼ壊滅状態になるなど、こちらが圧倒的優位に立つまでは、使わないほうが無難である。

◆武将　◆兵士

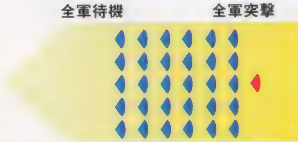
基本陣形

専攻の陣

最も基本的な陣形。攻撃だけでなく、防御にも転じられる2面性が魅力だ。ただし"突破の陣"や武将技のソニックブレードなどで攻められると、中央がガラ空きになってしまう。中央集合の号令を掛け、リカバーすること。

使用可能な作戦

全軍前進	全軍後退
中央集合	上下分散
全軍待機	全軍突撃

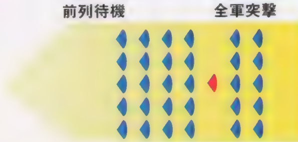


攻撃の陣

兵力の30パーセントを防御。70パーセントを攻撃用に配置。攻撃に重点を置きつつ、防御にも気を配ったバランスのいい陣形だ。武将のHPが低い場合は、専攻の陣よりも、こちらの陣形を選んだほうが安心できるだろう。

使用可能な作戦

前列前進	前列後退
前列集合	前列分散
前列待機	全軍突撃

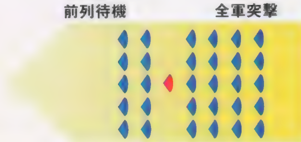


防御の陣

兵力の30パーセントを攻撃。70パーセントを防御用に配置。守備重視の陣形だ。敵兵の勢力が優っているとき。アーチャーやメイジなど遠距離攻撃が得意な兵士を雇用しているときなどは、この陣形を選ぶのがベター。

使用可能な作戦

前列前進	前列後退
上方移動	下方移動
前列待機	全軍突撃



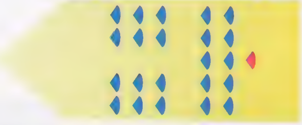
フィールドにおける戦略

包囲の陣

兵士をふたつの攻撃部隊と防御部隊の3部隊に分隊。上下から挟み撃ちと、後方からのバックアップで敵兵の一網打尽を狙う。部将は前部隊の最後方に位置することになる。また、兵士の防御力がアップする効果もある。

使用可能な作戦

前列前進	前列後退
前列集合	前列分散
前列待機	全軍突撃

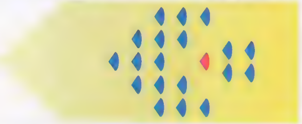


防壁の陣

自軍を防壁部隊と予備部隊の2部隊に分け、武将の守りを堅牢なものにする。敵兵数が自軍兵士を上回る場合や、少しでも敵の兵士数を減らしたいときは、この陣形がベストだろう。自軍兵士の防御力がアップする効果あり。

使用可能な作戦

防壁前進	防壁後退
防壁回復	集中防御
防壁待機	全軍突撃

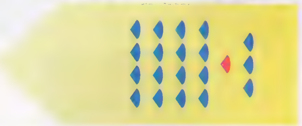


分隊の陣

自軍を攻撃と防御の合計5部隊に分けることによって、戦力の消耗を避ける陣形。兵士の攻撃力がアップする効果があるものの、使い勝手はいまひとつ。専攻の陣か攻撃の陣のほうが、兵士の扱いやすさでは上回る。

使用可能な作戦

隊1突進	隊2突進
隊3突進	隊4突進
集中防御	全軍突撃

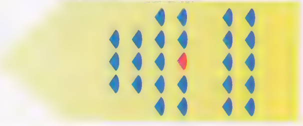


突破の陣

前列と後列の2部隊に分けて、前列に兵力を集中。中央を突破し、敵武将への道を切り開くアグレッシブな陣形。敵が守備を固めた際には、この陣形で切り崩していきたい。兵士の移動スピードがアップする効果もある。

使用可能な作戦

前列前進	前列後退
上方移動	下方移動
前列待機	全軍突撃

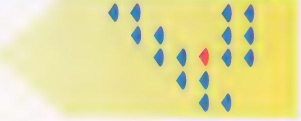


遊撃の陣

敵武将のみを狙う遊撃部隊と防御部隊のふたつに分ける。武将の周囲が手薄になったのを見計らって遊撃開始。作戦がうまくいけば、敵武将のHPを大きく減らすことが可能。兵士の移動スピードがアップする効果も。

使用可能な作戦

上方移動	下方移動
集中防御	遊撃開始
前列待機	全軍突撃

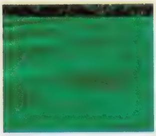


フィールドにおける戦略

■地形を考慮に入れて兵種の選択を

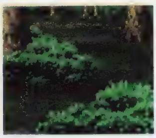
平地では圧倒的に有利なホースマンも、山岳や森林での戦いは苦手といったように、兵士の種類によって、それぞれ得意な地形、苦手な地形というのがある。戦場となる場所の地形を調査、把握し、最も有利な兵種を徴兵するというのがクレバーな戦いかた。有利に戦えることなら、なんでも貪欲に取り入れる。この姿勢こそが勝利への近道となるのだ。

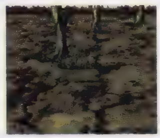
●戦闘フィールド

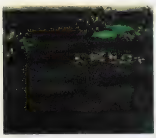

草原

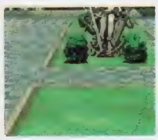

山岳

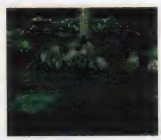

砂漠

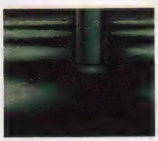

森林

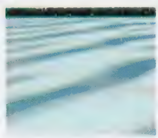

荒野


湿地


神殿


廃墟


塔


雪原

●兵種と地形の相性一覧（単位は%）

兵種	草原	山岳	砂漠	森林	荒野	湿地	神殿	廃墟	塔	雪原
ソルジャー	0	-13	-13	-13	-13	-13	0	0	0	-13
ホースマン	25	-19	13	-25	25	-25	-13	-13	-13	-25
メイジ	0	-13	-19	-13	0	0	0	0	0	-25
アシガル	0	-11	-16	-16	0	0	0	0	0	-25
アーチャー	-11	-11	-25	25	0	0	-13	-13	0	-25
モンク	0	-13	-13	-13	0	0	0	0	0	-25
ハーピー	13	6	0	-50	0	-13	-13	-13	-13	13
ビースト	0	-11	-16	25	0	0	0	0	0	-50
ドラゴニア	0	-11	-16	-11	0	0	0	0	0	-25
ゾンビ	-11	-11	-16	-11	0	13	-25	13	0	-25

フィールドにおける戦略

■兵士同士の相性を最大限に利用する

兵士同士にも、得意なタイプ、苦手なタイプというのがある。詳しくは表を参照してほしいのだが、ほぼオールマイティーな強さを発揮するのがドラゴニア。アシガルだけは苦手だが、その他の兵士には圧倒的な強さをみせる。しかも空中を移動するため、ガイアブレイクなどの一部の魔法を無効化することもできるのだ。自軍で徴兵している場合は心強いが、敵に回すと厄介極まりない。

敵武将の情報をチェック。敵兵士が最も苦手とする兵士を徴兵し、有利に戦いを勧めるように心掛けよう。

●兵種の相性一覧

兵種	ソルジャー	ホースマン	メイジ	アシガル	アーチャー	モンク	ハーピー	ビースト	ドラゴニア	ゾンビ
ソルジャー	△	▲	○	△	○	○	▲	○	×	▲
ホースマン	○	△	○	○	○	▲	▲	▲	×	▲
メイジ	▲	▲	△	▲	△	▲	◎	▲	×	○
アシガル	△	▲	○	△	○	○	▲	○	○	▲
アーチャー	▲	▲	△	▲	△	▲	◎	▲	×	×
モンク	▲	○	○	▲	×	△	▲	△	×	◎
ハーピー	○	○	×	○	×	○	△	○	▲	▲
ビースト	▲	○	○	▲	○	△	▲	△	×	△
ドラゴニア	○	○	○	×	○	○	○	○	△	○
ゾンビ	○	○	▲	○	◎	×	○	△	×	△

各記号の見かた

◎=非常に相性がよい
○=相性がよい
△=普通
▲=やや相性が悪い
×=相性が悪い

■数は力。レベルの差は兵士数で克服

敵武将のレベルが自軍武将のそれを多少上回っていたとしても、兵士数が多ければ、何とかなってしまう場合がけっこうある。結局のところ、数は力なのだ。敵城を攻め落とす際は、敵軍との差が200人以上あれば、なんとかなるだろう。兵力数に、地形や相性を加味。ベストな編成を心掛けていけば、負けることなどない。恐れずに突撃せよ。



↑まんべんなく分け与えるよりも、特定の部将に集中的に勲章を授与したほうがいい。

フィールドにおける戦略

●武将技の属性を知る

全部で41ある武将技には、"剣"や"炎"といった属性が設定されている。また各武将自身にも、この属性に対する耐久力が設定されているのだ。ソニックブレードを例に取ってみると、この技の属性は"剣"。"剣"属性の攻撃に弱い武将には、より大きなダメージを与えられるということになる。

武将技の属性は、104ページから。武将自身の属性は、119ページからのリストを参考にしてもらいたい。



↑属性に対する耐久力によって、与えるダメージは大きく異なることを覚えておくこと。

●武将技を出すタイミングを計る

武将技はいつ使っても同じというわけではない。使いどころ、使うべきタイミングというのを、考える必要がある。

まず知っておきたいのが、その技の効果範囲。周りに敵兵士がいないのにも関らず、自軍武将の周囲の敵に効果がある技を使っても意味がない。104ページからのリストを見て、効果範囲を理解しておくように。

また技のモーション中は、技の効果以外はすべて無効、兵士同士の攻撃や兵士対武将の攻撃はすべて無効となるのだ。自分も敵もHPの残りは少ない。だが、敵兵士に囲まれてしまって、危機一髪。武将技のありがたさが身に染みるのは、こんなときだ。モーション中に進軍した兵士が敵武将を取り囲み、技が出終わった直後に、ボコボコに殴り倒す。タイミング次第では、こんな芸当も可能だ。

一騎討ちになるのが確実なとき、少しでも敵武将のHPを減らしておくことも有効。

やみくもに武将技を乱発し、MPを無駄遣い。ここぞというときに使えない、なんてことにならないように気をつけよう。



↑技のモーション中は、兵士間の攻撃はすべて無効。このことを頭に入れて作戦を立てよう。



Chapter2 Analyzing of Countly

KING OF HIGHLAND

ウェイン

職種 ジェネラル

まばゆい光を放つ青年君主
無限大の可能性で未来をつかむ



レジェンドラ大陸で最も古い歴史を持つ、ハイランド王国の若き君主。身分の上下や種族の区別なく接する公平な態度。いかなる逆境にも屈することのない勇気と力。そして敵にも情けをかける慈悲深さ。若いながらも、一国の主としての資質は十分に備わっている。たまには熱くなり過ぎて暴走してしまうこともあるが、それもまた魅力のひとつ。彼の持つ"天の紋章"の壮大さに負けない、無限の可能性を秘めている青年なのである。



参謀

ノルン
職種 ハイ・プリースト

冷静沈着がモットーの敬虔な神官。老人ゆえに口うるさいが、若きウェインにとっては、最も頼りになる重鎮である。

RELATIONSHIP OF CHARACTERS



ソマリオン
職種 ナイト

いつでも眉間にシワを寄せる、シリアスなルックスのソマリオン。代々、王宮騎士団を務める家庭に生まれ、厳しい教育を受けてきた。そのせいか性格も厳格で、頑固そのもの。反面、部下たちの面倒見はよく、厚い信頼を受けている。



ニーナ
職種 プリースト

王宮直属の治癒術者として修行をしていたが、大戦開始の際に行軍への参加を志願。戦闘のないときは負傷者の治療に回っている。傷ついた兵士たちのマドンナ的な存在といえるだろう。前線に立つウェインたちの心強い味方なのだ。

ソマリオン → ウェイン：忠誠
ウェイン → ソマリオン：臣下
ニーナ → ウェイン：敬愛
ウェイン → ニーナ：臣下



ティリス
(ムーンパレス軍)



ウェイン

ウェイン ←幼なじみ→ ティリス



グレン
(ムーンパレス軍)



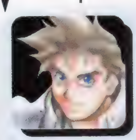
カルハザード
(ファンダリア軍)

グレン ←親子→ ロウ
ウェイン → ロウ：臣下
ロウ → ウェイン：忠誠
ウェイン → リンク：臣下 友情
リンク → ウェイン：忠誠 友情
カルハザード ←同門・ライバル→ ロウ



ロウ
職種 ファイター

手入れされていない、伸び放題のヒゲ。人をくったような茶目っけある言動からは想像できないほどの剣豪。ゴルダーク軍のカルハザードとは、同じ師匠のもとで修行したライバルである。ソマリオンとともに、最前線での活躍が期待される。



リンク
職種 ファイター

幼少のころからウェインの従者として、ともに育ってきた青年。同年齢ではあるが、精神的にはウェインを兄として慕っている。お調子者で三枚目的ではあるが、剣の腕前は確か。前線でも十分に立ち回れる実力者である。



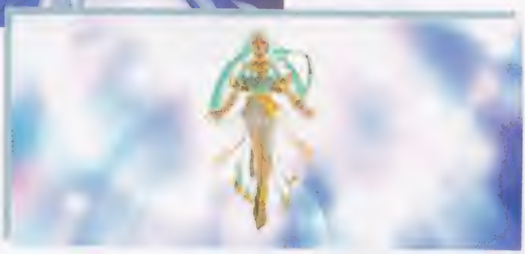
ANALYZING OF COUNTRY

ハイランド

HIGHLAND







HISTORY

豊かな平原に囲まれた安定した君主国家

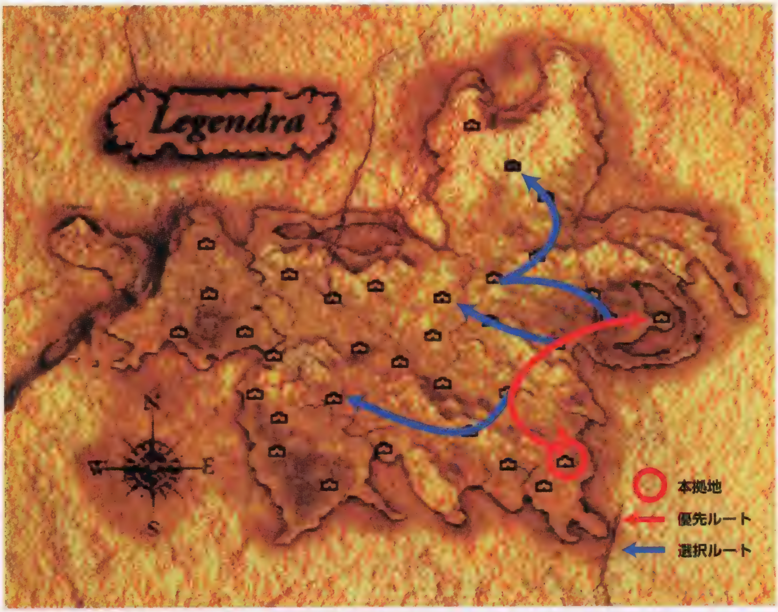
豊かな平原に囲まれた丘陵地に位置するハイランド王国。歴代の王が善政を行ってきた結果、君主国家としては最も民衆の支持が高く、安定した国へと成長した。放牧と農業が中心の農耕国家ではあるが、歴史が古いぶん、さまざまな古代技術の蓄積があり、文化レベルは総じて高いといえよう。また、ハイランド王国の兵団は騎士道精神にあふれ、道義を重んじる。規律正しい戦士たちとして、レジェンドラ大陸中に知れ渡っているのだ。



HIGHLAND

STRATEGY

周囲には脅威となる大国が存在しないため、勢力は伸ばしやすい。また隣接するムーンパレス王国の女王ティリスとウェインは幼なじみ。戦わずして軍事同盟を結ぶことができる。まずはムーンパレスを領地とし、トリスタンやトパーズを手中に収めていくのが正道か。



MILITARY FORCE

ソルジャーが主力だが、十分な訓練で鍛え上げられているため、決して戦力が低いわけではない。特に苦手な地形はなく、いかなる状況でもほぼ互角で戦えるオールマイティーさが魅力。しかし裏を返せば、敵の最も得意な地形で戦ってしまった場合は、苦戦を強いられるということに他ならない。



QUEEN OF MOONPALACE

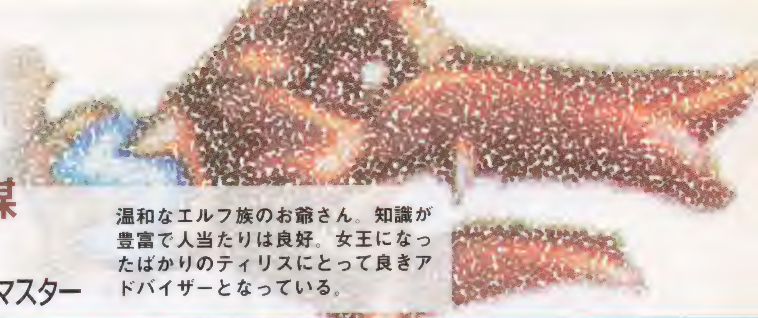
ティリス

職種　ジェネラル

すべてを包み込むやさしさ
いつでも一途に、ひたむきに



"水の紋章"を持つ、ムーンパレス王国の女王。前女王が王位を退いたのちに開催された、新女王選出のためのコンテスト"創世の儀"に、親友に誘われるまま出場。たぐいまれなる美貌と人を安堵させる笑顔で、とんとん拍子に勝ち進み、女王の地位に就いた。もとは純朴な田舎の女のコであるためか、いまひとつ女王としての自覚が薄いのが気がかり。しかし、一生懸命に頑張るひたむきさと、民を思うやさしさに、国民は絶対的な信頼を寄せているのだ。





参謀

モート
職種 エレメンタル・マスター

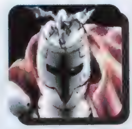
温和なエルフ族のお爺さん。知識が豊富で人当たりは良好。女王になったばかりのティリスにとって良きアドバイザーとなっている。

RELATIONSHIP OF CHARACTERS



ラインノール
職種 ウィザード

エルフにしては珍しい魔導師。爆炎魔法のエキスパートである。本来は魔法の平和的利用を研究していた学者なのだが、戦乱のためやむを得ず軍に参加。戦場では私情を捨て、持てる魔力で、すべての敵を焼きつくすのだ。



グレン
職種 ナイト

傷ついて、行き倒れていたところをティリスに助けられた流浪の騎士。回復後はふたたび他国を放浪していたが、戦争勃発の報を聞き、ティリスのもとに駆けつけた。ハイランド軍のロウとは親子。豪快な口調がそっくりだ。



バニラ



ライオーネ



ティリス



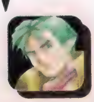
ロウ
(ハイランド軍)



キリコ
(トリスタン軍)

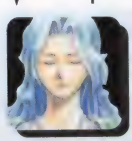


ニカルモ



パーシル

ライオーネ → バニラ：配下
ラインノール → ティリス：忠誠
ティリス → ラインノール：臣下
グレン → ティリス：恩義
ティリス → グレン：臣下
グレン ↔ ロウ：親子
ティリス → ライオーネ：友情？
ライオーネ → ティリス：ライバル視
ライオーネ → ニカルモ：配下
ライオーネ → パーシル：婚約者
パーシル → ライオーネ：婚約者
ニカルモ → デュラン：ライバル視
ティリス → デュラン：臣下
デュラン → ティリス：敬愛
ティリス → マノア：臣下
マノア → ティリス：忠誠
キリコ ↔ マノア：兄弟



マノア
職種 プリースト

神に仕える敬虔な神官でありながら、知謀にも長けた淑女。腕力では他の武将に一歩譲ってはいるが、魔法では右にでる者はいない。特にアンデッド(ゾンビ)への攻撃力は絶大。トリスタン軍のキリコとは兄妹である。



デュラン
職種 ファイター

人間でありながら、滅びゆく少数民族エルフを救うためにムーンパレスにやってきた戦士。ティリスに忠誠を誓い、いかなる敵にも敢然と立ち向かう義勇の士である。エルフである部下たちからの信頼の厚さは、人徳の高さの証明だ。



ANALYZING OF COUNTRY

ムーンパレス
MOONPALACE





HISTORY

辺境の森林にたたずむ
大陸最小規模の国家

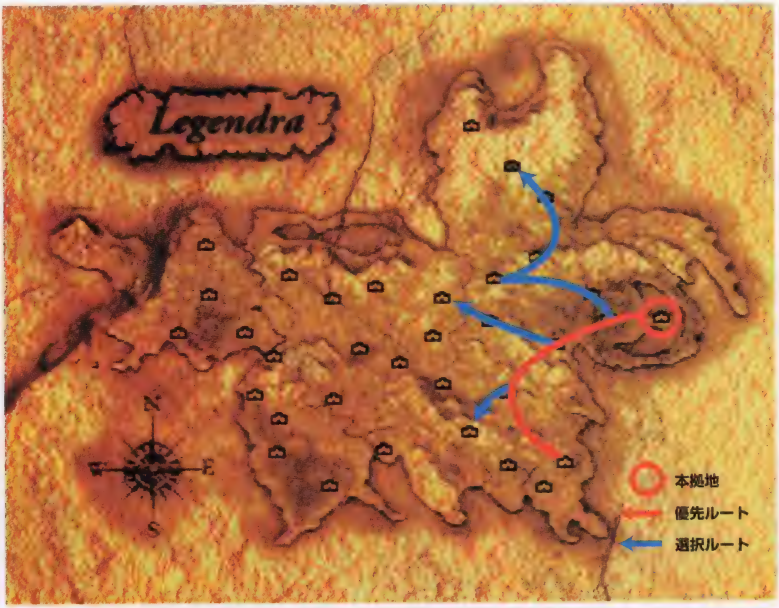
かつては大陸を二分したほどの大国だったが、我欲の少ないエルフ族は、貪欲な人間たちに次第に森の奥深くへと追いやられていった。今では辺境の森林に存在する、最も小さな国家である。都市の数も少なく、強大な軍隊も有していないが、女王の居城があるムーンパレス城の規模は、他国のそれを凌駕。エルフ族が隆盛を誇っていた時代の建築技術と魔法を駆使して建てられたこの宮殿は、大陸に数ある城のなかでも屈指の防御力を誇る。



MOONPALACE

STRATEGY

森に囲まれているため、防衛面での心配は少ない。だが、森を出ればトパーズがあり、北からはトリスタンの軍勢が南下。勢力を広げるにはなかなか大変な場所だ。幼なじみのウェインと同盟を結び、まず南を押さえる。そこから順々に、地道に攻めていくしかない。



MILITARY FORCE

女王直属のアーチャーたちは優秀ではあるが、実際には侵入者を撃退するために組織された、いわば防衛用の部隊。遠距離戦には強く、特にハーピーには圧倒的に優位。ただし、ビーストには弱い一面も。いずれにせよ、このアーチャーだけで他国に攻め入っていくには、いささかこころもとない。



KING OF IZUMO

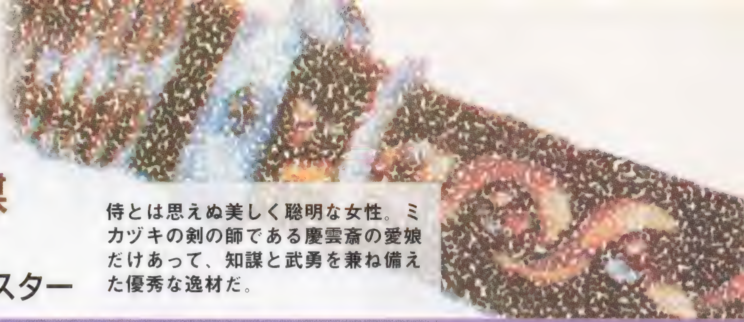
ミカヅキ

職種　ジェネラル

冷徹さに隠された熱情
武士道を踏みしめる求道者



イズモ国の第一後継者でありながらも、束縛されることを嫌い、諸国を放浪。剣術に磨きを掛けていた。それが国王の死によって、急遽呼び戻され、本人の意志にかかわりなく頭首の座に据えられてしまった。だからといって国政をおろそかにするようなことはせず、降りかかる戦火からイズモの国を守るため、先頭に立って剣を抜く。冷徹さと激情とを兼ね備えた、"風の紋章"を持つクサナギ流剣術のサムライ·マスターなのだ。



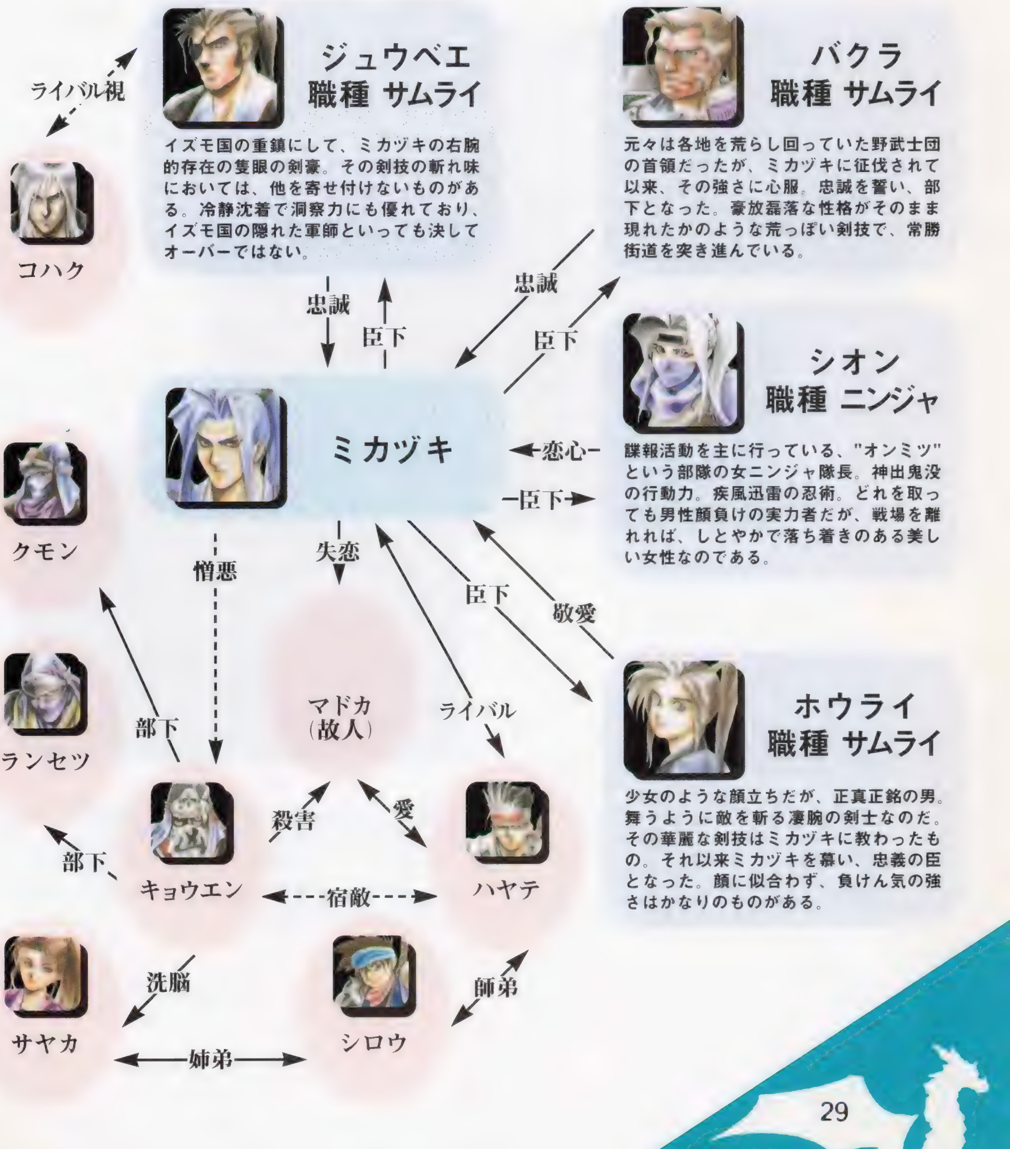


参謀

コウリン
職種 サムライ・マスター

侍とは思えぬ美しく聡明な女性。ミカヅキの剣の師である慶雲斎の愛娘だけあって、知謀と武勇を兼ね備えた優秀な逸材だ。

RELATIONSHIP OF CHARACTERS



ジュウベエ 職種 サムライ

イズモ国の重鎮にして、ミカヅキの右腕的存在の隻眼の剣豪。その剣技の斬れ味においては、他を寄せ付けないものがある。冷静沈着で洞察力にも優れており、イズモ国の隠れた軍師といっても決してオーバーではない。

バクラ 職種 サムライ

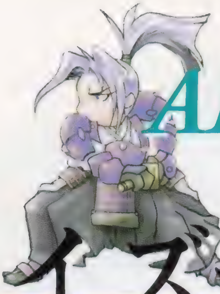
元々は各地を荒らし回っていた野武士団の首領だったが、ミカヅキに征伐されて以来、その強さに心服。忠誠を誓い、部下となった。豪放磊落な性格がそのまま現れたかのような荒っぽい剣技で、常勝街道を突き進んでいる。

シオン 職種 ニンジャ

諜報活動を主に行っている、"オンミツ"という部隊の女ニンジャ隊長。神出鬼没の行動力。疾風迅雷の忍術。どれを取っても男性顔負けの実力者だが、戦場を離れれば、しとやかで落ち着きのある美しい女性なのである。

ホウライ 職種 サムライ

少女のような顔立ちだが、正真正銘の男。舞うように敵を斬る凄腕の剣士なのだ。その華麗な剣技はミカヅキに教わったもの。それ以来ミカヅキを慕い、忠義の臣となった。顔に似合わず、負けん気の強さはかなりのものがある。

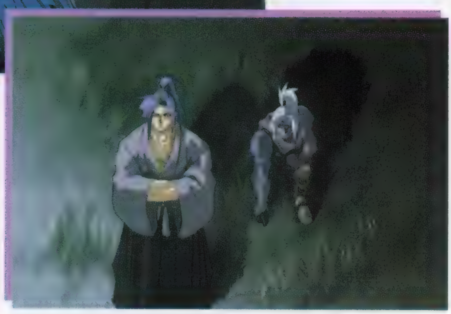


ANALYZING OF COUNTRY

イズモ IZUMO







HISTORY

サムライ精神の息づく海岸沿いの武士道国家

海岸沿いに位置。島国から流れついた民族が建国したというイズモ国。稲作などによって財源を得ている。国民の生活は質素だが、農業や工芸品における文化レベルは高い。特徴的なのは、国民のあいだに他国では見られない、"武士道"と呼ばれる独特の道徳観念が浸透していること。"義"に生きる彼らは、君主に対して絶対的な忠誠を誓う。武芸のみならず精神修養をも積んだ兵団の統率力は並外れたものがあるのだ。



IZUMO

STRATEGY

北はファンダリア。東にトラッドノア。南にボザックという、厳しい場所にある。ミカヅキでスタートした場合は、非常に辛い戦いとなるのを覚悟したほうがいい。ファンダリア軍の侵略に気を配りつつ、まずはボザックから手中に収めていくのが賢明だろう。



MILITARY FORCE

カタナで武装したアシガルが、イズモ国の中心戦力。防具が軽量化されているため、直接打撃に優れたホースマン、遠距離攻撃を仕掛けてくるアーチャーやメイジに対しては、いささか分が悪い。しかし、ゾンビやドラゴニアなどの魔物たちには、先祖伝来の"気"を使った技が非常に有効である。



KING OF TPARS

レオン

職種 ジェネラル

どこまでも続く大地のように
深い懐と限りない強さ



かつては宗教国家だったが現在は商業国家となってしまった、トパーズ国の君主。人を守り、人を活かす拳術を追求した末に、モンクとしての道を選んだ求道者である。厳しい修練によって鍛えられた肉体は、それ自体が武器のようなもの。それゆえ戦場においても、あえて武器は手に持たず、もっぱら格闘戦で敵をなぎ倒していく。普段は快活な男なのだが、ひとたび怒れば、誰も手のつけられない荒ぶる闘神と化す。受け継いだ紋章は、"地の紋章"である。



参謀

タイフォン
職種 マスター・モンク

かつては"猛き拳"と恐れられた凄腕のモンク。レオンにとっては幼年期の王宮教師でもある。厳格ななかにも優しさを持った老人である。

RELATIONSHIP OF CHARACTERS



ライザック
職種 レンジャー

2メートルを超す長身は、肉体派揃いで知られる拳士のなかでも、ひときわ異彩を放っている。無口な性格からつけられた異名は"沈黙の巨人"。大柄で無口なため鈍そうなイメージを与えるが、明晰な頭脳の持ち主である。



ガリウス
職種 ファイター

根っからの不精者で修行が大嫌いだったため、戒律の厳しい拳士の道を捨て、風来坊となった戦士。だが天性の格闘センスは他の追随を許さないほどに傑出している。レオンとは昔からの親友で、戦争の噂を聞きトパーズに帰国した。



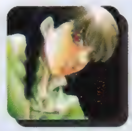
カザブ

師弟

忠誠

臣下

親友



ユイカ
職種 レンジャー

弱冠18歳という若さにして、トパーズ軍の近衛兵に抜擢された少女。小柄ではあるが、拳法の才能はズバ抜けている。大地のようなおおらかさと強さを持つレオンに憧れていて、陰となり日なたとなってレオンを支えようと決心している。



レオン

恋心

臣下

ライバル視

臣下

弟のように思っている



ジュウベエ（イズモ軍）



シャイア
職種 プリースト

一見するとメガネを掛けた知的な才女風の美女だが、じつは治癒魔法に飽き足らず攻撃魔法までマスターしているという、とんでもない僧侶なのだ。国王のレオンですらも、彼女には"坊や"扱いされて頭が上がらないという。



ダイン

ライバル視

親友

部下

尊敬

部下

恋心



コハク



ミュリア



ノーマリィ



ANALYZING OF COUNTRY

トパーズ

TPARS

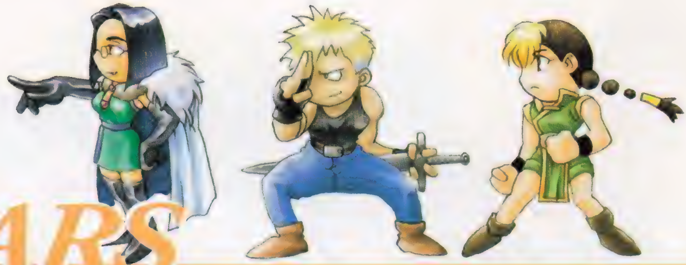




HISTORY

かつての宗教国家に
女神の御加護はあるか

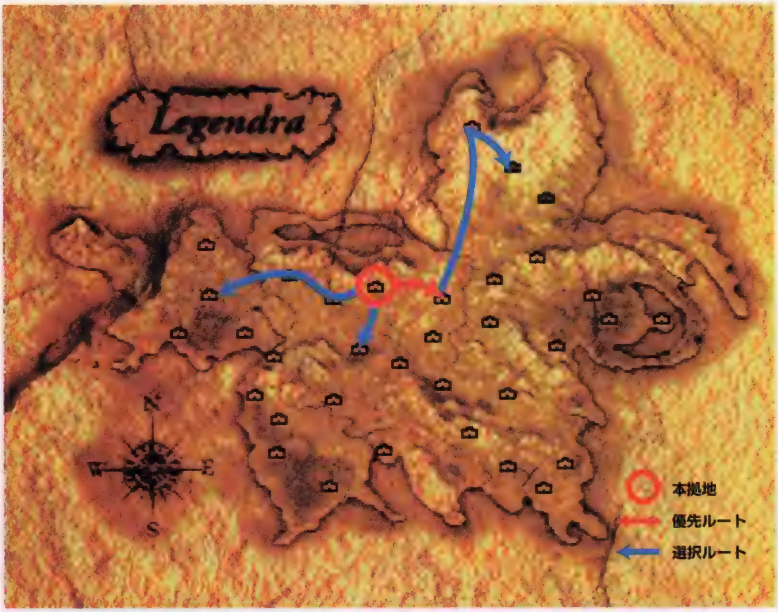
かつては大陸を救った女神アステアを信仰していた宗教国家だった。しかし、長い年月のあいだにその教義の多くは忘れ去られ、商業都市として発達した印象が強い。今でも一応、宗教国家としての体裁を取ってはいるが、実体は交易によって富を築いた豪商や大守が各都市に乱立する連合体といったほうが正しい。大陸のほぼ中央に位置しているため都市の数こそ多いが、放射線上に交易道路が広がっているため、防衛面では不利である。



TPARS

STRATEGY

交通の要地に存在するトパーズ国。出陣するにはラクだが、それは他国が攻め入る際にも同様なのだ。ファンダリア、トラッドノア、トリスタンの3国の侵攻ルート上に位置するため、防衛するのに苦労することは必至。兵士の補給がキーポイントになるだろう。



MILITARY FORCE

僧侶と武闘家の両面を併せ持つモンクが主戦力。武器を持たないモンクは、狭い空間での接近戦。つまり攻城戦を得意とし、特に防御時においては他の兵士を圧倒する。念をこめた攻撃はゾンビにとっては脅威。だが、機動力に勝るホースマンや遠距離戦の得意なアーチャーには劣勢を強いられるだろう。



KING OF BOZACK

ゴンゴス

職種 ジェネラル

深き森のようなおおらかさ
まっすぐな心で突き進む



レジェンドラ大陸の南西。辺境の地にあるボザック国の頂点に立つ国王。ボザック族はエルフ族と同じく森の民だが、半裸に近い外見。顔の呪術マーキングのため、ワイルドな蛮族的イメージが強い。スマートなエルフ族とは対称的である。猫背がかった野獣のような肉体と、いかめしい顔つきのせいで誤解を受けやすいが、むしろ陰険な策略や無用な略奪を嫌う。"森の紋章"を受け継ぐにふさわしい、侠気にあふれた、まっすぐな男なのである。



参謀

ニルタバ
職種 シャーマン

一見するとボサボサ髪のヨレヨレ爺さんだが、明晰な判断力と博識ぶりは国一番。村の長老的な存在。

RELATIONSHIP OF CHARACTERS



ラギ
職種 ビーストマン

ゴンゴスの幼なじみであり、忠臣である4兄弟の長兄。冷静沈着な性格と明晰な頭脳で、ともすれば暴走しがちなゴンゴスを補佐ずる名参謀だ。弟、妹たちとは強い絆で結ばれており、互いを裏切るようなことは決してない。

←兄弟→



バギ
職種 ビーストマン

4兄弟の次兄。一度怒らせると手のつけられない狂戦士。血の気が多く猪突猛進的なところはあるものの、戦士としての才能は兄弟のなかでも一番である。しかし女性が苦手というシャイな一面も。妹にからかわれることもしばしばだ。

臣下
臣下
兄弟



ゴンゴス

-臣下→



マニ
職種 シャーマン

4兄弟の長女。邪霊を操る能力に秀で、得意の呪術は"一撃必殺"が信条。誰よりもふたりの兄を尊敬しており、また良き姉として妹ユニの面倒もしっかりみている。兄弟の結束の強さ。揺るぎない信頼を物語っているかのようだ。

ライバル視
臣下
部下



ノイキス



ガンラド



ギデオン
(ファンダリア軍)

兄弟
気になる存在
部下
部下
愛
部下
利用
配下



ユニ
職種 ビーストマン

4兄弟の次女。隊長としては最年少である。戦士としてはまだまだ未熟で危なっかしいところもあるが、その小柄な身体を活かした素早い動きで敵を翻弄。性格はかなり勝ち気で、それが兄たちの悩みのタネとなっているのだ。



マーシャル



シルビー



ヨーグ



ANALYZING OF COUNTRY

ボザック

BOZACK





HISTORY

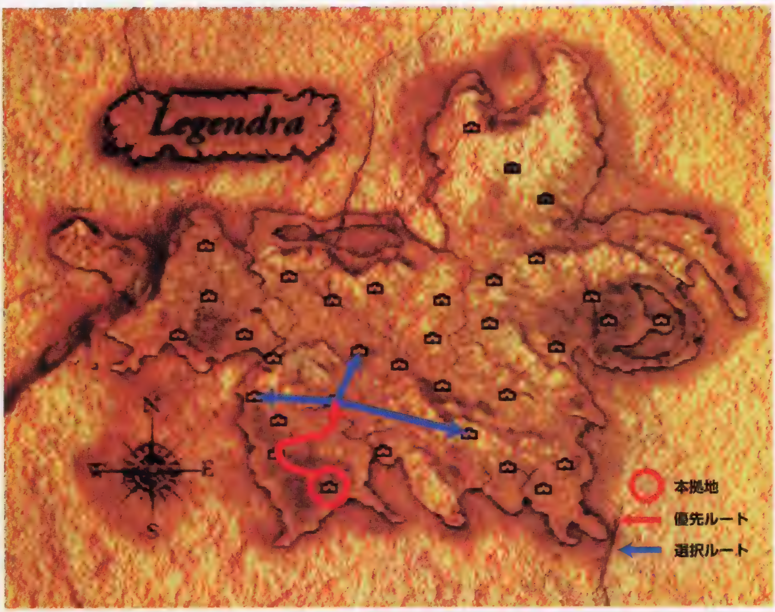
密林の奥深くに根づいたコミュニティー的国家

密林に住むボザック族。生活必需品のほとんどを森のなかで補い、森から出ることはほとんどない。そのためボザック国自体も、対外的に統一された国家というより、大家族の村落が集合してできたコミュニティー的色合いが濃い。シャーマニズムが息づいており、文化レベルは高いとはいいがたいが、一致団結した住民の原始的パワーは侮れないものがある。天性の狩猟民族である彼らは、大陸で最も広大な森を支配しているので、勢力範囲はかなり広い。



BOZACK
STRATEGY

すぐ北にイズモ国があり、序盤から激戦になることは違いない。だが、そこさえしのげばあとはラク。ゴルダークとの直接対決は後回しにして、まずは東に勢力を伸ばす。十分国力をつけてから、ファンダリア帝国を一気に叩くのが、ベターな戦術ではないだろうか。



MILITARY FORCE

獣人兵であるビーストが主戦力。重たい武具を装備しない獣人兵は敏捷性に優れ、その能力は肉弾戦、特に密林での戦闘において、最高の力を発揮。思うように移動できない他の兵士たちを圧倒するのだ。ただし、組織的な戦いをするソルジャーやアシガルにはもろさを見せることも。



KING OF TRISTAN

ジュノーン

職種 ジェネラル

ふたつの顔を持つ武将
仮面はもうひとつの"素顔"である



軍事大国として知られるトリスタン国の君主。"雷の紋章"を受け継いでいる。"死仮面の黒騎士"の異名で恐れられる実力者だが、その仮面の下には身震いするほどの美貌が隠されている。先代の王が男児に恵まれなかったため、女でありながら男として厳しく育てられたジュノーン。元来備わっていた天賦の才能が開花し、剣術に秀でた戦士へと成長した。だが、女と知られては敵に侮られる。そのため戦場では、つねに仮面をつけているのだ。



参謀

ミュリカ
職種 エレメンタル・マスター

キリコがムーンパレスから連れてきた、エルフ族の才女。見た目は若いが、長命なエルフ族なだけに実際の年齢は不明だ。

RELATIONSHIP OF CHARACTERS



アイロス
職種 ナイト

かつてはそのゴージャスなルックスどおりの遊び人だったが、ある日偶然ジュノーンの素顔を見てしまい、彼女に一目惚れ。それ以来、剣の道に本気をだし始めたアイロスはめきめきと頭角を現し、隊長にまで昇格したのだ。



オルテガ
職種 ファイター

かつては名の知れた傭兵団の隊長だったが、ジュノーンとの一騎打ちに敗北。軍門に下った。顔つきは無骨だが義侠心に厚く、じつに信頼できる男なのである。長距離戦よりも接近戦を好み、その戦い方は勇敢で勇ましい。

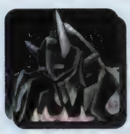
熱愛

臣下

配下



マノア
(ムーンパレス軍)



ジュノーン



グレイス
(ファンダリア軍)

臣下

尊敬

配下

兄妹

敵対・因縁



キリコ
職種 ウィザード

エルフ族でありながら、異種族のジュノーンの才覚と度量の大きさに心酔。その配下となった天才魔導師。生まれつき目が不自由だが、それゆえ外見に惑わされることなく、的確に人物を見抜くことができる賢者である。



ジョシュア
職種 ファイター

確かな実力を持つ優秀な剣士だが、かつて一度だけ敗北を喫したことがある。顔の傷はそのときに負ったもの。相手はファンダリア軍に身を置くグレイス。怨敵に復讐するために、ジョシュアはトリスタン軍に参加したのだ。

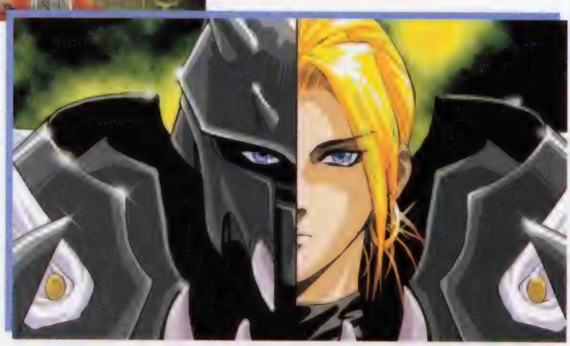


ANALYZING OF COUNTRY

トリスタン TRISTAN







HISTORY

レジェンドラ最北端 冷涼なる軍事帝国

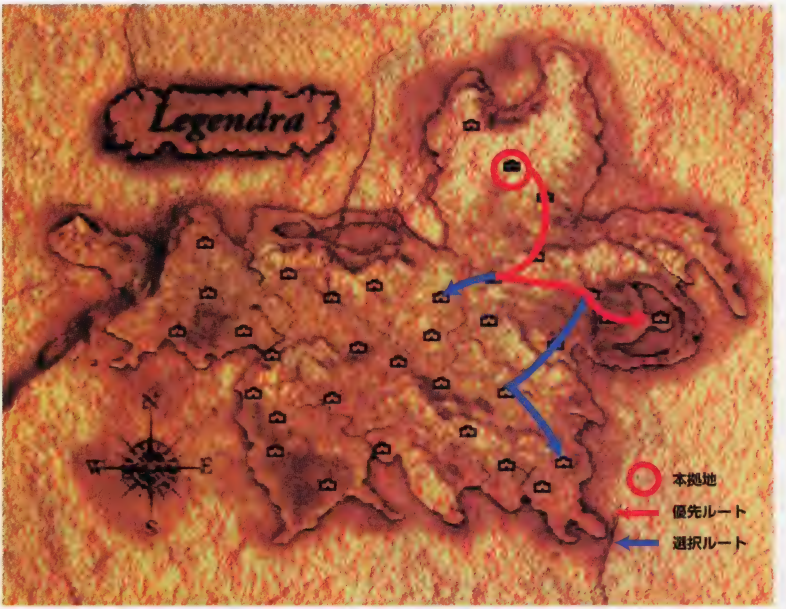
大陸最北端の半島部分を領土とする軍事国家。歴史は古く、もともとは共和国に近い体制を取っていたが、ファンダリア帝国が成立してからは、強大な軍事力に対抗するため専制君主国家となった。冷涼な気候で農産物の収穫高はさほど多くないが、鉱山や炭坑を多く有するため、工業力は極めて高い。この国で造られた武器や防具でかなりの利潤を得ているが、周囲の領主や大守のなかには工業利益の独占を画策する不届き者もいるらしい。



TRISTAN

STRATEGY

最北端にあるため四方を囲まれていないのがトリスタンの利点。最初に侵攻するのはムーンパレスかトパーズのいずれかとなるわけだが、先にムーンパレスをターゲットにしたほうが、その後の戦いはラクになる。比較的イージーな展開が期待できるだろう。



MILITARY FORCE

飛行部隊であるハーピーが中心戦力。空中を移動するため、地形の影響はほとんど受けないというメリットがある。機動力に優れているため、敵の武将に素早く近づき、大きな打撃を与えることも可能だ。その反面、アーチャーやメイジによる遠距離攻撃には弱い一面もあるので注意したい。



KING OF FANDALIA

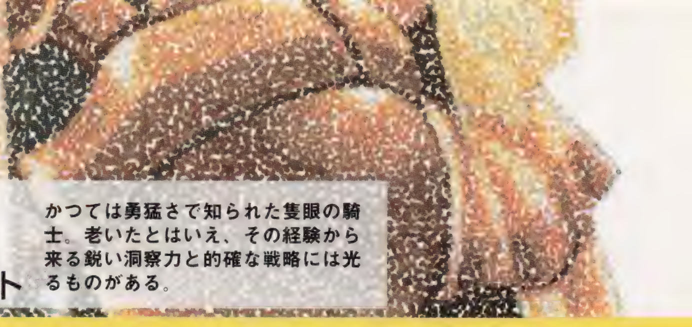
ゴルダーク

職種　ジェネラル

激しき怒りと巨大な野望
荒れ狂う闘将は嵐のごとし



激しき性情と無類の戦闘力を恐れた前王のギゼルダークに、十年以上も幽閉されていたゴルダーク。しかし時機到来と見るや、溜めに溜めていた力と情念を一気に爆発させて、塔を破壊。血の繋がった実兄でもあるギゼルダークにも手をかけ、ファンダリア国の王位を奪い取った。同時にレジェンドラ大陸の掌握を目指し、史上空前の侵略戦争を開始したのである。はたしてゴルダークは単なる野心家の暴君なのか。それとも……。





参謀

サリバー
職種 グランド・ナイト

かつては勇猛さで知られた隻眼の騎士。老いたとはいえ、その経験から来る鋭い洞察力と的確な戦略には光るものがある。

RELATIONSHIP OF CHARACTERS



リリア
職種 プリースト

暴君のゴルダークにはふさわしくないほどに高潔な僧侶。隊長としての能力はかなり高いが、じつは何よりも戦いを嫌っている。それなのに彼女がなぜ、武力による大陸制圧を目指すゴルダークのもとにいるのかが不思議だ。



カルハザード
職種 ナイト

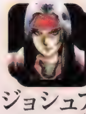
容姿は端麗。気品もあふれる騎士のカルハザード。一見するとヤサ男に思えるかもしれないが、剣の腕前はゴルダークに優るとも劣らない。揺らぐことのない堅固な意志と信念で突き進むゴルダークに敬服し、配下となった。













ギデオン
職種 ウィザード

ゴルダークの懐刀にして、謎に包まれた大魔導師。無敵無敗を誇る、攻撃魔法の威力は絶大。その実力からすれば、自らの国を興すことも可能なはずだが、あえてファンダリア軍に身を置いている。その真意はどこにあるのか。



グレイス
職種 シャーマン

強大な悪魔を召喚する精霊使い。人を人と思わない、徹底して冷酷非情な性格と激しい気性の持ち主。同軍の兵士たちですら恐れて、彼女には近づこうとしないほどだ。トリスタン軍のジョシュアとは、浅からぬ因縁がある。



ANALYZING OF COUNTRY

ファンダリア

FANDALIA





HISTORY

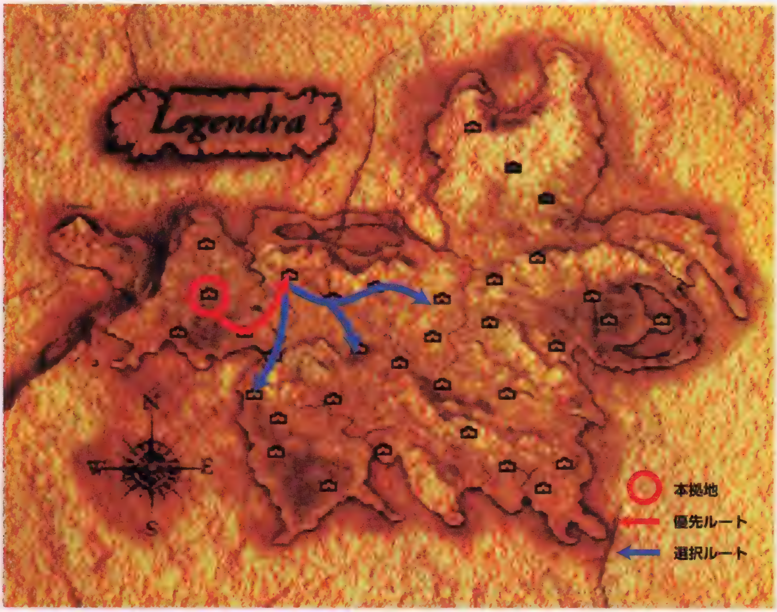
大陸最強の軍団を擁する
強大な軍事帝国

広大な北西の領土と発達した都市。そして優秀な人材と大陸最強の軍団を擁した、まさしく帝国と呼ぶにふさわしいファンダリア帝国。主な財源は国土に点在している金鉱。いち早くそれを見抜いた初代皇帝が、大勢の民を引き連れ開拓しこの地に国を興したと伝えられている。初代皇帝以降、ファンダリア帝国は覇気と実力を兼ね備えた後継者に恵まれなかった。その結果、領土を拡大することもできず、現状を維持するに留まっていた。



STRATEGY

大陸の西端に位置するため、侵攻ルートが自ずと限られてくる。イヅモやトパーズ、トラッドノアなどの強国を一度に相手にするのはキツイ。ただし、配下の武将の実力もかなりのものである。一国ずつ順々に制圧していけば、それほど苦しくはないだろう。



MILITARY FORCE

強力な騎馬軍団であるホースマンが中心。機動力を存分に活かせる平地での戦闘力は群を抜いているが、障害物の多い森や山岳地帯での不利は否めない。しかし、それを補うための戦士団や魔道軍団の豊富さが、ファンダリア帝国の層の厚さを感じさせる。さすがは大陸最強といわれるだけのことはある。



KING OF TRADNOA

レイナート

職種　ジェネラル

受け継がれた闘神の血
紅蓮の炎ですべてを焼きつくす



代々、国王が魔導士となって国を守ってきたトラッドノアの若き君主。スリムな身体に、あどけなさの残る童顔。青年よりも少年といったほうがしっくりくる、いささか頼りないルックスではあるが、彼には闘神ヴァルハートの血が流れているのだ。秘めた魔力は計り知れないものがある。温厚な性格なため無用な争いは望まないが、いざ戦闘となれば強力無比な攻撃魔法が炸裂する。だてに"火の紋章"を受け継いでいるわけではないのだ。



参謀

ムーランジュ
職種 ソーサラー

とぼけた風貌ながらも、理知的な学者肌の老人で、論理的な思考を得意とする。理論整然とした戦略を立てる戦略家である。

RELATIONSHIP OF CHARACTERS



グインガル



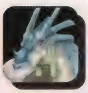
ソフィー
職種 ウィザード

幼さの残るあどけない顔つきで、数々の高度な魔法を操る女性魔導士。破壊力こそ国王のレイナートに一歩譲るが、攻撃範囲に関してはまったく遜色ない。レイナートの良き相棒であり、また良きお目付役でもある。



メノルカ
職種 ウィザード

魔法に関しては天性の才能を有しながらも、吟遊詩人を目指しているという変わり者。しかし詩人としての才能はいまひとつのようで、戦場ではヘタクソな歌を口ずさみつつ、強力な爆炎魔法を唱えている。別名"唄う火炎魔神"。



ギガ

?

恋のライバル

敬愛

臣下

忠誠

臣下



ウリル

複雑な思い

誘惑



レイナート

部下

利用

部下

愛



ジャロム



サターナ

臣下

忠誠

臣下

忠誠

ライバル視

配下



ギデオン
(ファンダリア軍)



ラ・デリ
職種 ナイト

他のナイトとは異なり、剣技と魔法の両方に秀でた、大陸でも数少ない魔導戦士。普段は"居眠り男爵"と呼ばれるほどに温厚な紳士だが、ひとたび戦いとなれば、剣に魔法の力を宿し、相手を叩き斬るという荒業を使いこなす。



トイス
職種 プリースト

幼少時のレイナートの教育係を務めたこともある僧侶。レイナートの心配をよそに、老体に鞭打ち出陣することを志願した。肉体的にはさすがに寄る年波には勝てないが、経験と知恵を活かした治癒呪文はいささかも衰えていない。

ANALYZING OF COUNTRY



トラッドノア

TRADNOA





HISTORY

強力な魔道士を擁する
大陸中央の魔法国家

　魔道王国としてその名を知られているが、国家の規模はそれほどでもない。首都トラッドノアも城塞都市というよりは、学問の府という趣がある。かつては魔道研究者の模範として知られていたトラッドノアの民も、現在は倫理観の乱れが顕著。魔道書や魔法技術を他国に売り渡して利益を得ている者がいることも事実だ。ただし、財政面は充実しているので、擁する軍隊のレベルはかなり高い。お家芸の魔道を駆使する兵団は他国の脅威である。



TRADNOA

STRATEGY

トラッドノア城に通じる道はひとつしかないため、その点では安心だが、目前にはトパーズが。またファンダリアの侵攻ルート上に領土があるため、つぎつぎに敵の武将たちが攻め入ってくることになる。まずどちらかの強国を制圧してしまうことがポイントだ。



MILITARY FORCE

主力となるのは、やはりメイジ。ファイヤーボールによる遠距離戦を得意とする魔道兵団は、他の地上部隊に対しては圧倒的優位を保っている。ただし、接近されるとお手上げ状態なのには注意したい。またファイヤーボールは標的全体を燃やし尽くすため、物理攻撃に強いゾンビにも有効である。



Gallery "DRAGON FORCE"



Gallery "DRAGON FORCE"



イメージイラスト 1

Gallery "DRAGON FORCE"



女神　アステア

ライオーネ

Gallery "DRAGON FORCE"





カトマンドゥ



ギデオン



Chapter3 The Case of WEIN



プロローグ

ゴルダーク率いるファンダリアが、すべての国々に対して宣戦布告。レジェンドラ大陸は戦火に包まれてしまった。ハイランドの君主ウェインは、この戦乱を集結させるため挙兵することを決意した。出陣を翌日に控えた夜更けのこと。ウェインのもとに、女神アステアが訪れる。アステアはウェインに告げる。「星竜の八戦士を探し出せ」と。アステアの命に応じるため、レジェンドラに平和を取り戻すため、ウェインは過酷な戦いに身を投じる……。

ウェイン攻略フローチャート
メインストーリー

① レジェンドラ大陸の平定 ① ⇒ 60ページへ

ティリスを仲間に ／ レイナートを仲間に

レオンを仲間に ／ ミカヅキを仲間に

ゴンゴスを仲間に ／ ジュノーンを仲間に

② フレスト卿の来訪 ② ⇒ 60ページへ

③ ウェイン、影の塔へ。ラムダとの出会い ③ ⇒ 61ページへ

④ グレイスとギデオン、ファンダリア軍を離脱 ④ ⇒ 61ページへ

⑤ グレイスとギデオン、ウェインを強襲 ⑤ ⇒ 61ページへ

⑥ グレイスとギデオン、2度めの襲撃 ⑥ ⇒ 61ページへ

⑦ ゴルダークとの一騎討ち ⑦ ⇒ 62ページへ

⑧ 謎の大地震発生 ⑧ ⇒ 62ページへ

⑨ 森の神殿 ／ ⑩ 岬の神殿 ⑨ ⇒ 63ページへ
⑩ ⇒ 63ページへ

⑪ カトマンドゥ登場 ⑪ ⇒ 63ページへ

⑫ ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦へ ⑫ ⇒ 64ページへ

⑬ 雪の神殿 ⑬ ⇒ 64ページへ

⑭ ラムダの最後。カトマンドゥとの対決 ⑭ ⇒ 65ページへ

⑮ マドルクとの最終決戦へ ⑮ ⇒ 65ページへ



ウェイン攻略フローチャート
サブストーリー

悪徳領主の征伐

❶⇒ 66ページへ
❷⇒ 66ページへ
❸⇒ 66ページへ

ヒックスとの戦闘❶　ヒルダとの戦闘❷

トランバンでの戦闘❸

孤高の竜人グインガル

❹⇒ 67ページへ

グインガルとの出会い❹

❺⇒ 67ページへ

ザド強襲。グインガルが仲間に❺

忍者師弟　ハヤテとシロウ

❻⇒ 68ページへ

シロウとの戦い。ハヤテとの出会い❻

魔の塔の主　ハイム

❼⇒ 68ページへ

ハイムとの戦闘❼

❽⇒ 69ページへ

リスキーマ登場❽

❾⇒ 69ページへ

リスキーマふたたび❾

野望に取りつかれた男

❿⇒ 70ページへ

ゼノン暴走❿

⓫⇒ 70ページへ

ゼノンとの対決⓫

どくろ党との戦い

⓬⇒ 71ページへ

どくろ党出現⓬

竜人との戦い

⓭⇒ 71ページへ

竜人出現⓭

メインストーリー解説

①レジェンドラ大陸の平定

ティリスを仲間に
■イベント発生条件
1)ムーンパレスとハイランドの城が隣接した状態で内政を迎える
2)ティリス師団とウェイン師団が接触する
3)ティリスを捕虜にして内政を迎える

ミカヅキを仲間に
■イベント発生条件
ミカヅキを捕虜にして、内政を迎える

レイナートを仲間に
■イベント発生条件
レイナートを捕虜にして、内政を迎える

レオンを仲間に
■イベント発生条件
レオンを捕虜にして、内政を迎える

ゴンゴスを仲間に
■イベント発生条件
ゴンゴスを捕虜にして、内政を迎える

ジュノーンを仲間に
■イベント発生条件
ジュノーンを捕虜にして、内政を迎える


↑ムーンパレスとは戦わずして同盟を結ぶことが可能。戦闘拠点が一気に増大するのだ。

さまざまなイベントと平行して、まずはレジェンドラ大陸各国を平定していく戦いを進めていく。ウェインでプレーする場合は、ハイランドと最も近いムーンパレス。ここから攻略していくのがベストなのだが、じつはムーンパレスとは戦わずして同盟を結ぶことが可能。ムーンパレス領の城と隣接する城を配下に収めたら、内政の時間になるまでじっと待つ。これだけでムーンパレスを手に入れることができるのだ。ムーンパレスを配下に収めるには、これ以外に2とおりあるが、それぞれイベントCGやセリフの内容が異なってくる。すべてパターンをチェックしたいひとは、3つともチャレンジしてみてほしい。

あとは戦況に応じて、じっくりと領土を拡大していけばいい。基本的にはどういうルートで進んでいってもオーケー。各国の君主を捕虜にして内政を迎えれば、仲間になってくれる。なお6人の君主のうち、ふたりを仲間にすれば、②のイベントが発生する。

またゴルダークはこの時点では、倒しても倒さなくても構わない。その後の展開に多少の違いはあるが、どちらにしてもストーリーは進行していく。無理して倒さなくてもオーケーだ。

②フレスト卿の来訪

■イベント発生条件
ゴルダークを除く6人の君主のうち、ふたりを仲間にして内政を迎える


↑姿ははっきりと見えているのだが、これは幻影なのだ。本体は別の場所にいるらしい。

順調に領土を拡大しつつあるウェイン軍。戦闘を終えて、ひと息ついていたある日のこと。見知らぬ男性がウェインのもとを訪ねてきた。その男性とは神話の時代から生き続けているという、偉大なる賢者フレスト卿であった。

女神アステアの使徒であるというフレスト卿は、邪神マドルクの復活が近づいていることを予見する。フレスト卿の姿形ははっきりと見えているのだが、これは幻影。フレスト卿の本体は理由があって、次元の狭間にあるという。そこから脱出するには、まだ時間がかかる。まずは北にある影の塔へ向かえとの言葉を残して、フレスト卿は姿を消してしまった……。

③ウェイン、影の塔へ。ラムダとの出会い

フレスト卿に教えられた影の塔は、トパーズの北西の湖からさらに北にあるとの報告が入った。各国を配下に収めつつ、影の塔を目指したハイランド軍。そこには瞑想するひとりの男の姿があった。その名はラムダ。いますぐにはこの場を動くことはできないが、近いうちにウェインに協力することを約束してくれた。ともに戦ってくれる日を待ちつつ、ひとまず影の塔を立ち去るウェインであった。

■イベント発生条件
フレスト来訪後、ウェインが影の塔へ赴く



↑ただ者ではない雰囲気を漂わせ、瞑想を続けるラムダ。協力してくれるとは心強い。

④⑤グレイスとギデオンの離脱。そして強襲

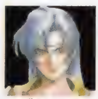
影の塔でラムダと出会ったウェイン。その帰り道のことだった。ファンダリア国のグレイスとギデオンが、突如襲いかかってきた!! 完全に不意をつかれてしまったわけだ。

以前にグレイスたちと戦ったことのあるプレイヤーはご存じのはずだが、奴らは倒しても倒しても、何度も脱走。決して捕まえることができなかった。何かがあると感じていたひともいるかもしれないが、奴らはついにその本来の姿を現してくる。

さて、ここではグレイスとギデオンとの戦闘に突入するわけだが、ここでこんなことが起きるとは予想してなかったはず。戦力は十分でないかもしれない。ハッキリいって生半可な戦力では、グレイスとギデオンを倒すことは不可能だ。勝てるかどうか不安だったら、ひとまず退却。戦力を整えてから、戦闘に挑むことにしよう。

■イベント発生条件
影の塔でラムダと面会してから一定時間が過ぎると、グレイスとギデオンがファンダリアから離脱。さらに、そこから一定時間経過後、ハイランド軍を強襲する

ENEMY



グレイス



ギデオン



↑このMPの数値を見よ!! 不安だったらいったん退却。戦力を整えてから戦闘に挑め。

⑥グレイスとギデオンふたたび。そのとき……

強敵であるグレイスとギデオンをなんとか退けることができた。安心したのも束の間、奴らはふたたびウェインに襲いかかってきた!! いったいどうなってるんだ。パニックになりつつあったそのとき、フレスト卿とラムダが駆けつけ、ウェインを救出してくれた。

■イベント発生条件
グレイスとギデオン師団との2回めの接触を迎えると、ラムダとフレスト卿が救出に。そのつぎの内政時にフレスト卿とラムダが訪問する



↑ラムダとフレスト卿が駆けつけてくれた。グレイスたちは捨て台詞を残して退散する。

300年前に起きた、8人の超戦士とマドルクとの戦いのことを話すフレスト卿。そしてラムダは自らの正体をウェインに明かす。フレスト卿は、ある伝説の戦士を探さねばならないと告げて旅立っていった。なお、このイベント後から、約束どおりラムダがハイランド軍に参加してくれる。

⑦ゴルダークとの一騎討ち

■イベント発生条件
ラムダが仲間になってから、一定時間が経過するとゴルダークが出陣。ウェインとゴルダークが接触する

ENEMY



ゴルダーク



↑たったひとりで乗り込んでくるゴルダーク。よほど自信があるのだろう。要注意。

レジェンドラ大陸をほぼ手中に収めたウェインのもとに、突如としてゴルダークが単身で乗り込んでくる。一大勢力となったハイランドの王であるウェインの実力を試すのだという。ずいぶんとふざけた物言いである。ここで一騎討ちを辞退するようでは、ハイランドの王の名がすたる。正々堂々と勝負を挑むウェインだが……。

⑧謎の大地震発生

■イベント発生条件
ゴルダークとの一騎討ち後、一定時間が経過すると内政時に発生



↑一刻も早くドラゴンフォースを手に入れなければ。神殿へと急ごう。

ゴルダークとの一騎討ちから、幾日も経たないある日のこと。突如として、大地震が起きた。幸いにしてひとりのケガ人も出なかったが、なにやら不穏な雰囲気が漂う。どうやらこれは単なる地震ではなさそうだ。ノルンも西の山脈から、邪悪な気配を感じたらしい。西の山脈の別名はルインリッジ。邪神マドルクが眠っているという、あの山脈に何か異変が起き始めているらしい。

そのときフレスト卿がウェインのもとに現れた。マドルクの復活が近づいていること。地震はその前兆であるということ。そして、マドルクを倒すには、ある武器が必要であることを告げる。

ある武器とは"ドラゴンフォース"。星竜ハースガルドの魂の宿る、究極の武器である。

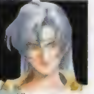
ただし、ドラゴンフォースを手に入れるには、そう簡単ではないらしい。レジェンドラ大陸にある3つの神殿に眠る宝物を手に入れてはじめて、ドラゴンフォースをもつことができるという。紋章の持ち主を全員見つけたわけではないが、ただ待っているわけにはいかない。ウェインたちは神殿へと急ぐ。

⑨森の神殿

■イベント発生条件

地震発生後、ティリス、レイナート、ゴンゴスの3人だけで、森の神殿に赴く

ENEMY


グレイス


リュウジン×2


↑またもやグレイスが。配下のリュウジンも手強い。アシガル兵団を連れていきたい。

「いつの日か星竜の八戦士、この地を訪れん。されど通れし者は、水の慈しみをもつ者、炎の激しさをもつ者、森のおおらかさをもつ者の三者のみ」。森の神殿を訪れたハイランド軍は、このような文字が刻まれた石碑を目にする。

つまり、この神殿に入れるのは、"水の紋章"を受け継いだティリス。"炎の紋章"の持ち主レイナート。そして"森の紋章"のゴンゴスの3人だけなのである!! この3人だけで師団を組まないと、神殿には入れないので注意しよう。

神殿に到着した3人だが、すんなりとはなかに入れない。あのグレイスがリュウジンを引き連れて、待ち受けているのだ。この頃のティリスたちは相当に強くなっているはずだが、それでもグレイスの力は強大。"勇気のコイン"や"ドラゴンの像"などで戦力をアップして、万全の体勢で挑むこと。この戦闘に勝利すれば、"太陽の腕環"を獲得できる。

⑩岬の神殿

■イベント発生条件

地震発生後、ミカヅキ、レオン、ジュノーンの3人だけで、岬の神殿に赴く

ENEMY


ギデオン


リュウジン×2


↑こちらの神殿にはギデオンが。いうまでもなく強敵。危なくなったら勇気ある退却を。

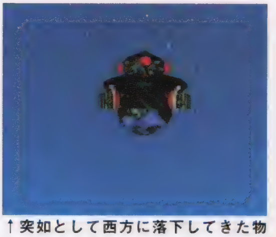
岬の神殿に入れるのは、風の奔放さをもつ者。大地のたくましさをもつ者。雷の猛々しさをもつ者の3者だけ。つまり、ミカヅキ、レオン、ジュノーンということだ。森の神殿と同様、この3人以外の武将が師団内にいると、イベントは発生しないので注意したい。

さて、ここでもすんなりとコトは進みそうにない。ギデオンとリュウジンが神殿の前に立ちふさがっているのだ。強敵なのは嫌というほどわかっている。マドルクの復活を阻止するためには、それでも倒さなければならないのだ。ギデオンたちを倒せば、"月の杖"をゲットできる。

⑪カトマンドゥ登場

■イベント発生条件

森の神殿、岬の神殿のどちらかのイベントをクリアする


↑突如として西方に落下してきた物体。これこそが妖魔三戦士の一員、カトマンドゥ。

大陸の西方に巨大な落下物が。隕石かと見間違えるかもしれないが、そうではない。この落下物の正体とは、カトマンドゥ。グレイス、ギデオンと並ぶ、妖魔三戦士のひとり(?)なのだ。退治しようと出陣した武将たちは、何の打撃も与えられずに退散してしまう。イズモ近辺に落下したカトマンドゥは、城を占拠するとハイランド軍を攻めるでもなく、じっと静観している様子。何を考えているのだろうか。

⑫ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦へ

■イベント発生条件
森の神殿、岬の神殿のどちらかのイベントをクリアして、一定時間が経過すると、ファンダリア軍突撃。突撃後、ウェインとゴルダークが接触する



↑兵士を蹴散らしつつ突進してくるゴルダーク。凄まじき意気込みだ。



↑ウェイン以外の武将は戦闘に参加できない。この戦いは正真正銘の一騎討ちなのだ。

ラムダという心強い援軍を得たウェインに、ゴルダークが一騎討ちを迫ってくる。これまで事態を静観しているかに見えた"狂える獅子"がついに動き出したのだ!!

ゴルダークはウェインを目指して、猪突猛進。進軍ルート上にある自軍の城にいる武将は、城を追い出されてしまう。占拠されるわけではないが、気持ちのいいものではない。すぐに入城して、拠点確保に務めること。また、このイベント時点で、すでにゴルダークを倒していた場合は、ブラッドリィ城の西方から突如姿を現し、同様に突進してくる。

さて、ウェインとゴルダークが対峙すると、ふたたび一騎討ちとなる。ウェインにゴルダークを抑える力はあるのか。勝敗のゆくえはいかに。

⑬雪の神殿

■イベント発生条件
ウェインとゴルダークのふたりだけで、雪の神殿に赴く

ENEMY



ギゼルダーク



リュウジン



↑ギデオンの魔力によって生き返ったギゼルダークが突如襲いかかる。



↑ミラルも与える試練を乗り越えると超戦士を覚えることができる。

星竜の騎士が全員集結したハイランド軍は、宝物の眠る最後の神殿である、雪の神殿へと足を運ぶ。この神殿の内部に入れるのは、ウェインとゴルダークのふたりだけなので注意すること。

さて、神殿に到着したふたりには、驚くべき強敵が待ち受けている。その敵とは、以前ゴルダークがその手で殺したはずの、実兄ギゼルダーク!! 弟、いや星竜の戦士を倒すべく、ギデオンの魔力によって蘇ってきたのだ。ふたたび兄弟の骨肉の争いが繰り広げられるのを見るのは忍びないが、致し方ない。復讐の亡者と化したギゼルダークとの、兄弟対決の火ぶたが切って落とされるのだ。

ギゼルダークを退けることができたら、ウェインとゴルダークは神殿の奥へと歩みを進める。"星の宝刀"を見つけたウェインの前に、以前フレスト卿が探していると話していた、伝説の戦士ミラルが現れた。ウェインに真の力が備わっているのか。ミラルはウェインに、ある試練を与えるという。はたしてウェインは、この大きな山を乗り越えることができるのだろうか……。

城を占拠したまま動かなかったカトマンドゥが、ついに動き始めた。雪の神殿でギゼルダークを倒し、星の宝刀を入手。3つの宝物はすべて揃った。だが、依然としてカトマンドゥには、まったく歯が立たないまま。そのときラムダがある決心をする。暴れ回るカトマンドゥを食い止めるべく、ひとりで立ち向かうというのだ。

ラムダが乗り込んでいったあと、ようやくカトマンドゥにダメージを与えることができるようになる。カトマンドゥは兵士を連れていないが、その強さはハンパではない。最強の布陣で戦闘に臨むこと。なお、この際、ウェインがあるアイテムを装備して戦うと、カトマンドゥに強力なダメージを与えることができる。

⑭ラムダの最後。カトマンドゥとの対決

■イベント発生条件

ゴルダークが仲間になって、一定時間が経過するとカトマンドゥが動き出す。3つの神殿をすべてクリアーするとイベント突入

ENEMY



カトマンドゥ



↑ラムダが起ちあがった。彼の口調には固い決意が感じられる。何をしようというのか。

大陸中に出現した竜人の群れをくぐり抜け、ブラッドリィ城へと結集したウェイン以下、8人の紋章を受け継ぐ者たち。竜人退治をロウとソマリオンに任せ、いよいよマドルクのもとへと向かっていくことになる。

マドルクのもとへと急ぐウェインたちの前に、グレイス、ギデオン、カトマンドゥの妖魔三戦士が立ちふさがった。なんとしてでもウェインたちを阻止し、マドルクを完全復活させる腹積もりらしい。それだけはなんとしてでも避けなければならない。

ここでは、4つの師団に分かれての戦闘となる。レオンとジュノーンがグレイスと。ギデオンの相手は、レイナートとミカヅキが。そしてカトマンドゥと戦うのは、ティリス、ゴンゴス、ゴルダークの3人。最後にウェインがひとりでマドルクと決戦を行う。

途中ひとつの師団でも敗北したら、その時点でゲームオーバー。少なくとも、8人全員の称号を最高レベルまで上げておきたい。ありったけの"勇気のコイン"や"ドラゴンの像"を使いまくって、わずかでも戦力をアップさせておこう。強さが足りない場合は、最終決戦に挑む前に竜人と戦い、経験値を稼ぐのも手だ。

この戦いが本当の最終決戦。レジェンドラ大陸の未来はウェインたちの手にかかっているのだ。健闘を祈る!!

⑮マドルクとの最終決戦へ

■イベント発生条件

カトマンドゥを倒したあとに、紋章をもつ8人全員がブラッドリィ城に集結する

ENEMY



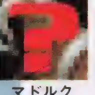
グレイス



ギデオン



カトマンドゥ



マドルク



↑大陸の北西、ファンダリア領内に位置するブラッドリィ城。ここに集まるのだ。



↑マドルク目指して歩みを進める君主、いや紋章を受け継ぐ者たち。時は来たのだ。

サブストーリー解説

❶❷ヒックス、ヒルダとの戦闘

■イベント発生条件
ヒックス、ヒルダ師団と接触する

ENEMY


ヒックス


ヒルダ　ロック
ヒルダ師団


↑ムーンパレスへ続く道をに立ちふさがるヒルダとロック。根は悪い奴じゃないのだが。

●悪徳領主の征伐

ウェインでプレーをスタートして、いちばん最初に戦う相手は、おそらくヒックスかヒルダのどちらかとなるはずだ。彼らは戦ってみればわかるのだが、じつは根は悪い奴らではない。トランバン自治区の領主ボルガノの悪政に抵抗するレジスタンスなのだ。

いずれの場合も戦闘勝利後の内政時に面会すると、仲間に加わってくれる。また、トランバンを開放してからヒルダと接触すると、戦闘をせずとも仲間となる。

❸トランバンでの戦闘

■イベント発生条件
イグラシオ師団、ボルガノ師団と接触する

ENEMY


イグラシオ　エンドリュー　タウザ
イグラシオ師団


ボルガノ　ランドルフ　ハリル　ティアンド
ボルガノ師団

ヒルダたちが加入。悪徳領主ボルガノのもとへと進軍するウェイン一行。トランバンへ乗り込もうとしたとき、閃光騎士団と名乗る男たちが立ちはだかった。ボルガノに仕え、侵入者を阻止する自警団である。とりあえず倒さねばトランバンには入れない。

イグラシオを捕虜とし、彼との面会に臨んだウェインは、人道と忠義を重んじる騎士道の狭間に揺れるイグラシオの胸のうちを知る。ウェインはイグラシオを説得し、打倒ボルガノを決意させるのだ。その後、イグラシオは仲間に加わり、ウェイン軍の戦力は一気に層が厚みを増すこととなる。

なおイグラシオとの戦闘勝利後、そのままでいるとトランバンに到着。ボルガノとの戦闘に突入してしまう。イグラシオ戦後のウェイン軍はかなり傷ついているはずだ。すぐにポーズをかけて、目的変更。いったん退いて、戦力を整えてからトランバンに乗り込むべし。

●孤高の竜人・グインガル

まずは右の図を見てほしい。ハイランドの西方に位置するこのポイントにハイランド軍の師団が到着すると、洞窟があるとの報告が入る。必ずしもこのメッセージを聴く必要はないが、ここにウェインがひとりで赴くと、洞窟に住みつく竜人との戦闘に突入する。戦闘後に、ウェインを訪ねてきたこの竜人は、自らをグインガルと名乗ったのだった。

❹グインガルとの出会い

■イベント発生条件
グインガル登場ポイント(写真参照のこと)にウェインひとりで赴く



ENEMY



グインガル

ハイランドの領地を荒らし回る竜人が出現。ウェインを挑発してくる。何やらザドという名のこの竜人とグインガルのあいだには、浅からぬ因縁があるらしい。それはさておき、このザドとやらをそのままのさばらせておくわけにはいかないが、かなりの強敵である。アシガル兵団を雇用した武将など、対竜人用のメンバーを厳選。総力戦で戦おう。この戦闘後、グインガルはハイランド軍に参戦してくれる。

❺ザド強襲。グインガルが仲間に

■イベント発生条件
グインガルと出会って、一定時間が経過する。ザドとの戦闘後、グインガルは仲間に

ENEMY



ザド



↑ウェインのヒットマンとして送り込まれたザド。ズバリいって、かなりの強敵である。

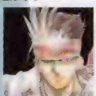
⑥シロウとの戦い。ハヤテとの出会い

■イベント発生条件

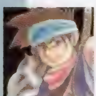
シロウ登場ポイント(写真参照のこと)にプレーヤー側の師団が赴く。一定時間経過後、ふたたびシロウ登場ポイントにウェインが赴くと、ハヤテが登場する



ENEMY



ハヤテ



シロウ



↑イズモーの武芸の達人ハヤテ。このような場所で隠遁すべき人物ではないのだ。

⑦ハイムとの戦闘

■イベント発生条件

魔の塔にウェインひとりで赴く

ENEMY



ハイム



↑魔の塔にひとりで住みつくヴァンパイア。この地方の魔物を牛耳る凄腕なのだ。

●忍者師弟　ハヤテとシロウ

イズモとボザックの国境付近の森林(左図参照のこと)に訪れたウェイン師団は、シロウという名の忍者と出会い、戦闘に突入。シロウとの戦闘に勝利したのち、このポイントにウェインが訪れると、ハヤテに出会う。イズモーの武芸者と呼ばれたほどの実力者が、なぜこの場所で隠遁生活を送っているのか……。その後、ハヤテはウェインの仲間に。

●魔の塔の主ハイム

ハイランドの北西に位置する魔の塔。ここには、ハイムというヴァンパイアがひとりで住みついている。ヴァンパイアといえば、サキュバス、ファントムらと同じく、闇の世界の種族。本来なら人間や獣人、エルフといった種族とは、犬猿の仲なのだが、彼は共存を願っている。ウェインがひとりで魔の塔に向かうと、ウェインの力を試すために、戦いを挑んでくる。この戦闘に勝利すると、ハイムが仲間に加わるのだ。



ハイムが仲間に加わる際、ウェインにひとつだけ条件を出した。自分にはリスキーマという宿敵がいる。奴にはある大切な物を奪われた。リスキーマが現れたら戦わせてほしい……。ハイムが参戦してしばらく経つと、リスキーマが出現したというハイムからの報告が入る。約束を果たすときがきた。快くハイムを出陣させてあげよう。なお、ハイムのいない師団でリスキーマを倒すと、次回内政時、ハイムはハイランド軍を去ってしまう。約束は守るべし。

❽リスキーマ登場

■イベント発生条件
ハイムが仲間になって、一定時間が経過する

ENEMY



リスキーマ



セーラ



↑ハイムを失いたくなければ、出陣の願いを聞き入れよう。約束を破れば、ウェインの信用は丸潰れだ。

倒したはずのリスキーマが突如として姿を現した。マドルクの復活を願うリスキーマは、星竜の紋章をもつウェインたちを執拗に狙ってくるのだ。その執念たるや恐るべきものがあるが、このとき奴は、出陣中のティリスを誘拐してしまう。城を占拠、ティリスをエサにウェインを誘い出す算段らしい。リスキーマの手口は見透かせたものの、ティリスを放っておくわけにはいかない。

リスキーマのもとへ出向いたウェインだが、ティリスを捕われているため、思うような動きが取れない。そのとき、ある男性がさっそうとやってきて、ティリスを助けてくれる。この男こそ、ライトニア国の君主ゼノンなのだ。ティリスの安全を確認したウェインは、リスキーマに敢然と挑みかかるのだ。

❾リスキーマふたたび

■イベント発生条件
リスキーマを一度倒してから、一定時間が経過する

ENEMY



リスキーマ



↑手を変え、品を変えてウェインを撹乱してくるリスキーマ。今度はティリスを誘惑するのだ。



↑リスキーマの手下を蹴散らし、ティリスを救出してくれたゼノン。正義の男である。

⑩ゼノン暴走

■イベント発生条件

再登場したリスキーマを倒したあとの内政時に発生。その後ウェイン師団がライトニアへと赴く

ENEMY



ゼノン



ユリシス



ベルターナ



グルーダー



↑ティリスを助けてくれた男と同一人物とは思えない。恐るべしエクリクシスの魔力。



↑魔剣を操るゼノンの攻撃は強力。魔力も18とかなり高い。心して戦闘に挑もう。

●野望に取りつかれた男

リスキーマを倒し、ティリスを無事救出したウェイン。ゼノンの援軍がなければ、それも危うかったところだ。正義感に満ちていたあのゼノンが、盗賊を捕まえては残虐しているとの報せが入る。ゼノンの持つエクリクシスという魔剣が、彼の精神を蝕んできているのだ。ゼノンの目を覚まさせるために、ライトニアへと向かったウェインは、ゼノンに魔剣エクリクシスを捨てるように説得するのだが……。

この戦いに勝利。ゼノンを捕らえても、ゼノンは脱出。ウェインたちが撤退しない限り、何度でもライトニア城に攻め入ってくる。ゼノンだけは体力が回復しているものの、配下の武将たちのHPは残り1ポイント。当然、兵士の補給も行っていないので、倒すのは非常にラク。経験値稼ぎにはもってこい。しかし延々と戦闘を繰り返していてもラチがあかないので、ひとまずライトニア城を放棄することにしよう。

また、このイベント以前にライトニア城に攻め入っても、ゼノンは何度でもライトニア城に攻め入ってくる。適当なところで切り上げて、ライトニア城を退去すること。

⑪ゼノンとの対決

■イベント発生条件

ウェイン師団のライトニア出陣後の内政時、ベルターナが訪問。その後ウェイン師団がゼノンと接触

ENEMY



ゼノン



グルーダー



↑ベルターナの切迫した思いが伝わってくる。なんとしてでもゼノンを止めなくては。

ライトニア城から引揚げたウェインのもとに、ライトニアの武将ベルターナが訪ねてくる。「このままではゼノンの魂はエクリクシスに完全に蝕まれてしまう。魔剣のあやつり人形になってしまう前に、なんとかゼノンを救ってほしい」。ベルターナの願いを聴き入れたウェインは、ふたたびライトニア城に向かう。ベルターナが抜け、戦力ダウンしたゼノン軍。今度は比較的ラクに戦えるはずだ。

●どくろ党との戦い

プレーを開始してしばらく日数が経過すると、奇妙な音楽とともに突如出現する"どくろ党"。ハイランド国の周辺を徘徊し、城に攻め入ってくる厄介な奴らなのだ。最初に現れるメンバーは、ガスパー、ヘム、ヅバンの3人。強さ自体はどうってことないのだが、いかんせん開始直後。こちらの戦力が手薄なのが気がかりではある。なお、この3人を倒しても"どくろ党"を壊滅したことにはならない。⑨の地震イベントが発生するまで、一定期間ごとにハイランド周辺に出現するので警戒が必要だ。2回め以降のメンバーは、ドクロトウがふたりの時もある。出現回数を重ねるたびにレベルが上昇。強くなっていく。苦労して手に入れた城を乗っ取られないように、ある程度の戦力をハイランド周辺に配置しておこう。

⑫どくろ党出現

■イベント発生条件

⑨の地震イベント発生までのあいだ一定の間隔をあけて登場

ENEMY



ガスパー



ヘム



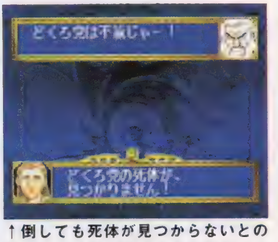
ヅバン



ドクロトウ×2



↑1回めに出現するのは、ガスパーら3人。これ以降はドクロトウがふたりで出現する。



↑倒しても死体が見つからないとの報告が。地震が起きるまで何度でも出てくるのだ。

●竜人との戦い

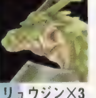
カトマンドゥを倒したあと、レジェンドラ大陸の至る所に狂暴な竜人たちが出没。つぎつぎと城に攻め入ってくる。これは星竜の紋章を受け継ぐ8人全員が、ブラッドリイ城に集結するまで続く。経験値稼ぎには持ってこいだが、面倒くさければ逃げまくっても構わないだろう。

⑬竜人出現

■イベント発生条件

カトマンドゥを倒すと、大陸中に出現

ENEMY



リュウジン×3



↑カトマンドゥを倒すとわらわらと出現する竜人たち。ひたすらうざったい奴らである。

Gallery "DRAGON FORCE"



ゼノン

イメージイラスト2



オリジナルイメージイラスト1



オリジナルイメージイラスト2



Chapter4 The Case of ANOTHER MONARCHES



THE CASE OF TILLICE

■プロローグ

新女王に選出されたティリス。ムーンパレスはこの若き女王を中心にまとまろうとしていた。そんなある日、初代女王のファーラが訪れ、邪神の復活が近づいていることを告げる。マドルク封印のため、ティリスは旅立つのだ。

ティリス・メインストーリー攻略

① レジェンドラ大陸の平定

ウェインを仲間に
●イベント発生条件
ティリス師団とウェイン師団が接触する

ジュノーンを仲間に
●イベント発生条件
1)ジュノーンを捕虜にして内政を迎える
2)ティリス師団とジュノーン師団が接触

レオンを仲間に
●イベント発生条件
ウェインと出会ったあと、レオンを捕虜にして内政を迎える

ミカヅキを仲間に
●イベント発生条件
ウェインと出会ったあと、ミカヅキを捕虜にして内政を迎える

ゴンゴスを仲間に
●イベント発生条件
1)ゴンゴスを捕虜にして内政を迎える
2)ティリス師団とゴンゴス師団が接触

レイナートを仲間に
●イベント発生条件
1)レイナートを捕虜にして内政を迎える
2)ムーンパレスの城とトラッドノアの城が隣接した状態で内政を迎える

② 影の塔の噂
●イベント発生条件
レオンを仲間にする

①レジェンドラ大陸の平定

ティリスの場合、完全制圧をせずとも同盟を結べる国が4つもある。他の武将に比べると、非力さが目立つティリスだが、わりと順調に攻略していけるはずだ。詳しい条件は攻略チャートを参照してほしい。

また仲間になった君主のうち、ウェインとゴンゴスのふたりは戦線を途中で一時的に離脱。ウェインは仲間になった直後に、八戦士の情報を探すため旅立ってしまう。復帰するのは、ラムダが仲間になったあと。あるいはリスキーマの2度めの襲撃時である。

ウェインが離脱し、ふたたび戦列に加わると同時に、今度はゴンゴスが、ある理由から身を隠してしまう。こちらはゴルダークとの決戦のときに、ふたたびティリスのもとに返ってくるので、ご安心あれ。



↑ウェイン離脱後も直属の4人の武将はティリスのもとに残るのだ。

③ティリス、影の塔へ。ラムダとの出会い
●イベント発生条件
影の塔の噂を聞いた後、ティリス師団が影の塔に赴く

④グレイスとギデオン、ファンダリアを離脱
ティリスを強襲
●イベント発生条件
ウェインとゴンゴス。かつ、このふたり以外の君主がふたり以上仲間になって、一定時間が経過

⑤ グレイスとギデオン、2度めの襲撃。
ラムダとフレスト卿が救援。ラムダが仲間に
●イベント発生条件
1回めの襲撃後、一定時間が経過。救援後の内政でラムダが仲間に

⑥ ウェイン帰還。ゴンゴスの離脱
●イベント発生条件
ラムダが仲間になる

⑦ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦。
ゴンゴス帰還
●イベント発生条件
ラムダが仲間になって、一定時間が経過。突撃後、ティリスとゴルダークが接触

⑧ 謎の大地震発生
●イベント発生条件
ゴルダークとの決戦後、一定時間が経過

⑨ 森の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ティリス、レイナート、ゴンゴスの3人だけで森の神殿に赴く

⑩ 岬の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ミカヅキ、レオン、ジュノーンの3人だけで岬の神殿に赴く

⑪ 雪の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ウェインとゴルダークのふたりだけで雪の神殿に赴く

②影の塔の噂～⑦ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦。ゴンゴス帰還

レオンを仲間にすると、影の塔の情報がティリスの耳に入る。ここからの流れはウェインのケースと同様。影の塔に赴くと、ラムダとの出会いがあり、その後グレイスとギデオンが襲いかかってくる。グレイスとギデオンの2度めの襲撃後、ラムダが加入する。

ラムダが加入すると、八戦士の情報をもって帰還。入れ代わりにゴンゴスがいなくなってしまうのだ。

しばらくすると、ファンダリア軍が突撃を開始。ティリスとゴルダークの直接対決に。ここでゴンゴスが復帰する。この戦いが終われば、ゴルダークがメンバーに加わることになる。



↑影の塔での約束どおりラムダが仲間に。彼とグレイスたちとの過去とは？

⑧謎の大地震発生～⑭マドルクとの最終決戦へ

ゴルダークがメンバーに加わると、謎の大地震が発生。物語は佳境にさしかかっていく。大陸平定後の攻略方法は、ウェインの場合とほぼ同じ。まず3つの神殿で神器を入手。神殿へ向かうメンバーもウェインのケースとまったく同じだが、森の神殿クリアー後、かつての超戦士ファーラとの出会いがある。ここで究極の武器を手に入れることとなる。

3つの神殿をクリアー。ラムダが出撃したのち、カトマンドゥと戦闘。そして最終決戦へと進んでいくのだ。

⑫ カトマンドゥ登場

●イベント発生条件
3つの神殿のうち、どれかひとつをクリアー

⑬ ラムダの最後。カトマンドゥとの対決

●イベント発生条件
3つの神殿をすべてクリアーすると、ラムダ出撃。究極の武器入手後、カトマンドゥとの対決へ

⑭ マドルクとの最終決戦へ

●イベント発生条件
カトマンドゥに勝利後、ブラッドリィ城に8人の君主全員が集結する



↑森の神殿で出会う超戦士ファーラ。ティリスは最終奥義を受け継ぐのだ。

ティリス・サブストーリー攻略

女王の座を狙う女

ライオーネとの戦闘

●イベント発生条件
ティリス師団とライオーネ師団と接触。勝利すれば、ライオーネが仲間に

孤高の竜人　グインガル

グインガルとの出会い

●イベント発生条件
グインガル登場ポイントにティリスが赴く

ザド強襲。グインガルが仲間に

●イベント発生条件
グインガルに出会った後、一定時間が経過すると、ザドが強襲。その後、グインガルが仲間に

忍者師弟　ハヤテとシロウ

シロウとの戦い。ハヤテとの出会い

●イベント発生条件
シロウ登場ポイントにプレーヤー側の師団が赴くと、シロウとの戦いに。その後、同じ場所にティリスがもう一度行くと、ハヤテが登場する

●女王の座を狙う女

"創世の儀"で女王の座を争い、ティリスに敗北したライオーネ。ティリスの最初の戦いの相手は、女王の座に固執する彼女の師団になるはずだ。この戦いに勝利すれば、ライオーネたちがムーンパレス軍に加入する。

●孤高の竜人グインガル

グインガルの出現ポイントは、ウェインのときと同じ。ハイランドの南西にある。このポイントにティリスが赴くと、グインガルとの戦闘が。その後、ザド襲撃の戦闘イベントを経て、グインガルが仲間に加わるのだ。

●ハヤテとシロウ

ハヤテとシロウ関連のイベント内容は、ウェインのシナリオと同じである。ティリスが出現ポイントに赴くと、イベントが発生する。出現ポイントも共通だ。

魔の塔の主　ハイム

ハイムとの戦い
●イベント発生条件
魔の塔にティリスがひとりで赴くと、ハイムと戦闘。勝利後、ハイムが仲間に

リスキーマ登場
●イベント発生条件
ハイム加入後、一定時間が経過

リスキーマふたたび
●イベント発生条件
1度めの戦闘後、一定時間が経過すると、ライオーネが誘拐される

野望に取りつかれた男

ゼノン暴走
●イベント発生条件
リスキーマ再登場イベント終了後、一定時間が経過するとゼノン暴走の情報が。その後、レオン師団とゼノンが接触

ゼノンとの対決
●イベント発生条件
ベルターナ来訪後、ティリス師団とゼノンが接触する

どくろ党との戦い

どくろ党出現
●イベント発生条件
大地震発生までのあいだ、ムーンパレス周辺に、一定間隔でどくろ党が出没

竜人との戦い

竜人出現
●イベント発生条件
カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没

●魔の塔の主ハイム

魔の塔にティリスがひとりで赴くと、ハイムとの一騎討ちが。この戦いに勝利すれば、ハイムが仲間になる。仲間になってしばらくすると、ハイムの宿敵リスキーマが出現。ハイムのいない師団でリスキーマを倒すと、ハイムが離脱してしまうので注意しよう。
ゴルダークとの決戦前に、このイベントに突入すると、ここでウェインが復帰。ゴンゴスが戦列を離脱するのだ。

●野望に取りつかれた男

ライトニア城に居を構えるゼノン。魔剣エクリクシスの魔力を得ているゼノンは不死身である。最初にライトニア城に侵攻した時点では、倒すたびに脱走。ムーンパレス軍がいる限り、ライトニア城を攻めてくる。一度勝利したら、適当なところでライトニア城を放棄すること。しばらくすると、ベルターナが来訪。ゼノンを救出を依頼する。その後ふたたびライトニア城に向かえばオーケーだ。

●どくろ党と竜人

地震イベントが発生するまでのあいだ、一定期間ごとにムーンパレス周辺に、どくろ党が出現。ムーンパレス周辺に、ある程度の戦力を残しておくように。カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没するのも、他のシナリオと同様である。



THE CASE OF MIKAZUKI

■プロローグ

しがらみを嫌って諸国を放浪していたミカヅキ。そこに父親でもあるイズモ国王が暗殺されたとの報せが入った。ファンダリア帝国が宣戦を布告したことも聞かされたミカヅキは、信頼する仲間が待つ祖国へ戻る決意をする。

ミカヅキ・メインストーリー攻略

① レジェンドラ大陸の平定

ウェインを仲間に
●イベント発生条件
1)ウェインを捕虜にして内政を迎える
2)ミカヅキ師団とウェイン師団が接触

ジュノーンを仲間に
●イベント発生条件
ジュノーンを捕虜にして内政を迎える

レオンを仲間に
●イベント発生条件
レオンを捕虜にして内政を迎える

ティリスを仲間に
●イベント発生条件
ティリスを捕虜にして内政を迎える

ゴンゴスを仲間に
●イベント発生条件
ゴンゴスを捕虜にして内政を迎える

レイナートを仲間に
●イベント発生条件
レイナートを捕虜にして内政を迎える

② 影の塔の噂
●イベント発生条件
フレスト卿来訪後の内政時に発生

③ミカヅキ、影の塔へ。ラムダとの出会い
●イベント発生条件
影の塔の噂を聞いた後、ミカヅキ師団が影の塔に赴く

①レジェンドラ大陸の平定

　ファンダリアとボザックに挟まれた場所に位置するイズモ。北と南から同時に攻め入られることになり、かなりキツイ戦いを強いられることだろう。序盤戦の難易度は他の武将に比べると、いささか高いといえる。
　さて、プレーを開始してしばらくすると、フレスト卿が来訪。マドルクのことや、星竜の八戦士のことをミカヅキに告げていく。レジェンドラ大陸平定の戦いが始まるのだ。
　ウェインは、ミカヅキ師団とウェインが出会うか、捕虜にして内政を迎えると仲間に。その他の武将は、捕虜にして内政を迎えることで、ミカヅキの仲間になる。



↑伝説の大賢者フレスト卿。今後もさまざまなアドバイスを与えてくれる。

④ グレイスとギデオン、ファンダリアを離脱 ミカヅキを強襲
●イベント発生条件
他国の君主がふたり以上仲間に。かつラムダと出会ってから、一定時間が経過

⑤ グレイスとギデオン、2度めの襲撃。ラムダとフレスト卿が救援。ラムダが仲間に
●イベント発生条件
1回めの襲撃後、一定時間が経過。救援後の内政でラムダが仲間に

⑥ ゴルダークとの一騎討ち
●イベント発生条件
ラムダが仲間になって、一定時間が経過

⑦ 謎の大地震発生
●イベント発生条件
ゴルダークとの一騎討ち後、一定時間が経過

⑧ 森の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ティリス、レイナート、ゴンゴスの3人だけで森の神殿に赴く

⑨ 岬の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ミカヅキ、レオン、ジュノーンの3人だけで岬の神殿に赴く

⑩ ファンダリア突撃。ゴルダークとの決戦へ
●イベント発生条件
森の神殿か岬の神殿のどちらかをクリアー。突撃後、ミカヅキとゴルダークが接触する

⑪ 雪の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ウェインとゴルダークのふたりだけで雪の神殿に赴く

⑫ カトマンドゥ登場
●イベント発生条件
3つの神殿のうち、どれかひとつをクリアー

②影の塔の噂～⑤グレイスとギデオン、2度めの襲撃

他国の君主をふたり以上仲間にすると、内政時にフレスト卿が来訪。ギデオンとグレイスの不穏な動きと、影の塔に関する情報を伝えてくれる。このあと、影の塔にミカヅキが赴くと、ラムダとの出会いが。近い将来、協力することを約束してくれる。
ラムダにであった後、フレスト卿の情報どおり、グレイスとギデオンのふたりがファンダリア帝国を離脱。ミカヅキに突然襲いかかってくる。この戦闘に勝利後しばらくすると、このふたりはふたたびミカヅキを強襲。そのときラムダとフレスト卿の援護があり、ラムダが仲間になるのだ。

⑥ゴルダークとの一騎討ち～⑭マドルクとの最終決戦へ

ラムダが仲間になると、今度はゴルダークがミカヅキのもとに単身で乗り込んできて、一騎討ちを要求してくる。勝利はどちらに転がっていくのだろうか。一騎討ち後の内政のとき、地震が発生。フレスト卿がふたたび現れ、神器を手に入れるため神殿に向かえと、ミカヅキに伝えるのだ。
神殿に向かうメンバーは、他のシナリオと同様だが、この時点では、雪の神殿に入れない。森の神殿か岬の神殿のどちらかをクリアーしてしばらくすると、ふたたびゴルダークがミカヅキに向かって突撃してくる。これに勝利すれば、ゴルダークが仲間に加わり、8人の君主が全員揃ったことになる。また、どちらかの神殿をクリアーした直後に、カトマンドゥが出現するが、まだ倒すことはできない。
その後、ゴルダークとウェインのふたりで雪の神殿へ。雪の神殿をクリアーすると、ラ

⑬ ラムダの最後。カトマンドゥとの対決
●イベント発生条件
3つの神殿をすべてクリアーすると、ラムダ出撃。究極の武器入手後、カトマンドゥとの対決へ

⑭ マドルクとの最終決戦へ
●イベント発生条件
カトマンドゥに勝利後、ブラッドリィ城に8人の君主全員が集結する

ムダがカトマンドゥに突撃。これでカトマンドゥにダメージを与えられるようになるのだ。究極の武器を装備したミカヅキなら、簡単に倒せるはずだ。

カトマンドゥを倒したら、ブラッドリィ城に8人の君主を全員集結。マドルクとの最終決戦へと歩みを進めよう。

なお、岬の神殿をクリアーすると、超戦士のひとりであるホムラとの出会いがある。

ミカヅキ・サブストーリー攻略

悪魔に魂を売った忍者

キョウエンとの戦闘
●イベント発生条件
ミカヅキ師団とキョウエン師団が接触

孤高の竜人　グインガル

グインガルとの出会い
●イベント発生条件
グインガル登場ポイントにミカヅキが赴く

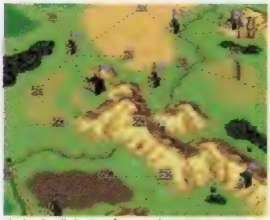
ザド強襲。グインガルが仲間に
●イベント発生条件
グインガルに出会った後、一定時間が経過すると、ザドが強襲。その後、グインガルが仲間に

●悪魔に魂を売った忍者

ファンダリアとイズモのあいだに暗黒忍者軍団のいる城がある。城主の名はキョウエン。かつてハヤテと忍びの頭領の座を争い、敗れ去った男である。キョウエンと接触すると戦闘に突入するが、勝利しても仲間になることはない。

●孤高の竜人グインガル

ミカヅキのシナリオでも、グインガルは登場。隠れ住む洞窟のあるポイントは、トラッドノア近く。詳しい位置は、写真を参照してほしい。ここにミカヅキ師団が訪れると、グインガルとの戦闘がある。その後の展開は、ウェインのシナリオと同内容。ウェインの攻略を参考にしてもらいたい。



↑ミカヅキでプレーする際の出現位置は、デイナン城の南の街だ。

忍者師弟　ハヤテとシロウ

シロウとの戦い。ハヤテとの出会い
●イベント発生条件
シロウ登場ポイントにプレーヤー側の師団が赴くと、シロウとの戦いに。その後、同じ場所にミカヅキがもう一度行くと、ハヤテが登場する

魔の塔の主　ハイム

ハイムとの戦い
●イベント発生条件
魔の塔にミカヅキがひとりで赴くと、ハイムと戦闘。勝利後、ハイムが仲間に

リスキーマ登場
●イベント発生条件
ハイム加入後、一定時間が経過

リスキーマふたたび
●イベント発生条件
1度めの戦闘後、一定時間が経過すると、シオンが誘拐される

野望に取りつかれた男

ゼノン暴走
●イベント発生条件
リスキーマ再登場イベント終了後、一定時間が経過するとゼノン暴走の情報が。その後、レオン師団とゼノンが接触

ゼノンとの対決
●イベント発生条件
ベルターナ来訪後、ミカヅキ師団とゼノンが接触する

どくろ党との戦い

どくろ党出現
●イベント発生条件
大地震発生までのあいだ、イズモ周辺に、一定間隔でどくろ党が出没

竜人との戦い

竜人出現
●イベント発生条件
カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没

●ハヤテとシロウ

ハヤテとシロウ関連のイベント内容は、ウェインのシナリオとほぼ同じである。ミカヅキが出現ポイントに赴くと、イベントが発生する。出現ポイントも共通だ。

●魔の塔の主ハイム

魔の塔のイベント内容は、ウェインのときと同じ。ミカヅキがひとりで魔の塔を訪問すると、ハイムとの戦闘になる。ミカヅキが勝利すると、ハイムが配下に。一定時間が経過すると、リスキーマが出現。このときハイムのいない師団でリスキーマを倒すと、ハイムが離脱してしまうのも同様である。なおリスキーマ再出現の際は、シオンがさらわれる。

●野望に取りつかれた男

ライトニアの城主ゼノン。エクリクシスの魔力によって、ゼノンの精神が蝕まれていくのは、ウェインのシナリオと同じ。ライトニアを陥落しても、何度も攻め入ってくるので適当なところで退却すること。その後、ベルターナが来訪。ゼノン救出を依頼されるのだ。

●どくろ党と竜人

地震イベントが発生するまでのあいだ、一定期間ごとにイズモ周辺に、どくろ党が出現。イズモ周辺に、ある程度の戦力を残しておくように。カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没するのも、他のシナリオと同様である。



THE CASE OF LEON

■プロローグ

拳を振るい、肉体を鍛錬。修行に励むレオンのもとに、師匠であるカザブが訪れた。カザブはゴルダークの背後に潜む、大きな敵の存在を示唆する。戦乱に悩む民のため、そしてまだ見ぬ敵を倒すためレオンは起ちあがった。

レオン・メインストーリー攻略

① レジェンドラ大陸の平定

ウェインを仲間に
●イベント発生条件
レオン師団とウェイン師団が接触し、戦闘に勝利

ティリスを仲間に
●イベント発生条件
ティリスを捕虜にして内政を迎える

ジュノーン離脱
●イベント発生条件
ジュノーンを捕虜にして内政を迎える
ただし一度は消え、ゴルダークとの決戦の際に現れる

ミカヅキを仲間に
●イベント発生条件
ミカヅキを捕虜にして内政を迎える

レイナートを仲間に
●イベント発生条件
レイナートを捕虜にして内政を迎える

ゴンゴスを仲間に
●イベント発生条件
ゴンゴスを捕虜にして内政を迎える

② 影の塔の噂
●イベント発生条件
君主をふたり以上仲間にする

①レジェンドラ大陸の平定

交易道路が四方に通じているため、進軍しやすい反面、敵国からの攻撃も受けやすいトパーズ。大陸平定の戦いは、防戦の繰り返しで、かなりヘビーになりそうだ。

さて、ダインを倒したレオンのもとに、フレスト卿が来訪。紋章を受け継いだ星竜の八戦士を探すよう、レオンに指示する。

その後は、大陸を平定するための戦闘を繰り広げていくわけだが、そのうちトリスタンのジュノーンは最初は仲間にならず、倒してもどこかに失踪してしまう。ゴルダークを除いた他の君主たちは、捕虜にすることによってメンバーに加わっていく。



↑他君主の中でジュノーンだけは仲間にならず、レオンのもとを去ってしまう。

③ レオン、影の塔へ。ラムダとの出会い
●イベント発生条件
影の塔の噂を聞いた後、レオン師団が影の塔に赴く

④グレイスとギデオン、ファンダリアを離脱 レオンを強襲
●イベント発生条件
ラムダと出会ってから、一定時間が経過すると離脱。その後しばらくすると強襲

⑤ グレイスとギデオン、2度めの襲撃。ラムダとフレスト卿が救援。ラムダが仲間に
●イベント発生条件
1回めの襲撃後、一定時間が経過。救援後の内政でラムダが仲間に

⑥ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦へ
●イベント発生条件
ラムダが仲間になって、一定時間が経過。突撃後、レオンとゴルダークが接触

⑦ 謎の大地震発生
●イベント発生条件
ゴルダークとの決戦後、一定時間が経過

⑧ 森の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ティリス、レイナート、ゴンゴスの3人だけで森の神殿に赴く

⑨ 岬の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ミカヅキ、レオン、ジュノーンの3人だけで岬の神殿に赴く

⑩ 雪の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ウェインとゴルダークのふたりだけで雪の神殿に赴く

⑪ カトマンドゥ登場
●イベント発生条件
3つの神殿のうち、どれかひとつをクリアー

②影の塔の噂～⑥ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦

君主がふたり以上仲間になると、フレスト卿が来訪。影の塔の情報を教えてくれる。その後、レオン師団が影の塔を訪れると、ラムダの命を狙う竜人との戦闘が。戦闘後、ラムダとの出会いがあり、いずれ仲間になることをレオンに約束してくれるのだ。

ラムダに出会うと、グレイスとギデオンが襲撃。戦闘となる。2度めの襲撃時、フレスト卿とラムダの手助けがあり、その後ラムダがトパーズ軍に加入することになる。

ラムダが仲間になって一定時間が経過すると、ゴルダークが突撃を開始。レオンと接触すると、直接対決となる。この際、失踪していたジュノーンがふたたび姿を現すのだ。ゴルダークに勝利後の内政時に、ゴルダークとジュノーンが仲間に。これで7人の君主全員が、レオンのもとに集まったことになる。

⑦謎の大地震発生～⑬マドルクとの最終決戦へ

ゴルダークが仲間になると、謎の大地震が発生。フレスト卿の来訪を経て、神器を求めて神殿へと向かう。神殿に向かうメンバーは他のシナリオとまったく同じ。また岬の神殿攻略後、かつての超戦士であるカザブとの出会いがあり、究極の武器を入手できるのだ。

3つの神殿をすべてクリアーすると、ラムダがカトマンドゥのもとに出陣。カトマンドゥを倒したのち、ブラッドリイ城に君主全員が集まると、最終決戦を迎える。

⑫ ラムダの最後。カトマンドゥとの対決

●イベント発生条件
3つの神殿をすべてクリアーすると、ラムダ出撃。究極の武器入手後、カトマンドゥとの対決へ

⑬ マドルクとの最終決戦へ

●イベント発生条件
カトマンドゥに勝利後、ブラッドリィ城に8人の君主全員が集結する



↑岬の神殿で出会う、レオンの師匠カザブ。かつての超戦士だったのだ。

レオン・サブストーリー攻略

拳の力で　王位を狙う男

ダインとの戦闘

●イベント発生条件
レオン師団とダイン師団が接触

孤高の竜人　グインガル

グインガルとの出会い

●イベント発生条件
グインガル登場ポイントにレオンが赴く

ザド強襲。グインガルが仲間に

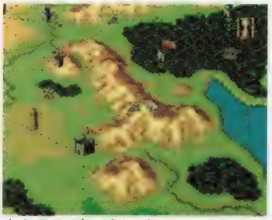
●イベント発生条件
グインガルに出会った後、一定時間が経過すると、ザドが強襲。その後、グインガルが仲間に

●拳の力で王位を狙う男

トパーズの東に傭兵部隊マテリアルを指揮するダインが登場。レオンを倒し、力づくでトパーズの王位を奪おうと、戦闘を挑んでくる。この戦いに勝利すれば、ダインとその配下の武将がトパーズ軍に加入。その後、フレスト卿がレオンのもとを訪れるのだ。

●孤高の竜人グインガル

レオンのシナリオにおける、グインガルの出現ポイントは、ハイランドの北あたり。詳しい位置は、右の写真を参照してほしい。ここにウェイン師団が到着すると、グインガルとの戦闘に突入。その後、ザド襲撃を経て、仲間に加わるのだ。



↑トランバン城とガーラン城のあいだの街がグインガル出現ポイントだ。

忍者師弟　ハヤテとシロウ

シロウとの戦い。ハヤテとの出会い
●イベント発生条件
シロウ登場ポイントにプレーヤー側の師団が赴くと、シロウとの戦いに。その後、同じ場所にレオンがもう一度行くと、ハヤテが登場する

魔の塔の主　ハイム

ハイムとの戦い
●イベント発生条件
魔の塔にレオンがひとりで赴くと、ハイムと戦闘。勝利後、ハイムが仲間に

リスキーマ登場
●イベント発生条件
ハイム加入後、一定時間が経過

リスキーマふたたび
●イベント発生条件
1度めの戦闘後、一定時間が経過すると、シオンが誘拐される

野望に取りつかれた男

ゼノン暴走
●イベント発生条件
リスキーマ再登場イベント終了後、一定時間が経過するとゼノン暴走の情報が。その後、レオン師団とゼノンが接触

ゼノンとの対決
●イベント発生条件
ベルターナ来訪後、レオン師団とゼノンが接触する

どくろ党との戦い

どくろ党出現
●イベント発生条件
大地震発生までのあいだ、トパーズ周辺に、一定間隔でどくろ党が出没

竜人との戦い

竜人出現
●イベント発生条件
カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没

●ハヤテとシロウ

ハヤテとシロウ関連のイベント内容は、ウェインのシナリオと同じである。レオンが出現ポイントに赴くと、イベントが発生する。出現ポイントも共通だ。

●魔の塔の主ハイム

魔の塔のイベント内容は、ウェインのときと同じ。レオンがひとりで魔の塔を訪問すると、ハイムとの戦闘になる。レオンが勝利すると、ハイムが配下に。一定時間が経過すると、リスキーマが出現。このときハイムのいない師団でリスキーマを倒すと、ハイムが離脱してしまうのも同様である。リスキーマ再出現の際は、ユイカがさらわれてしまう。

●野望に取りつかれた男

ライトニアの城主ゼノン。エクリクシスの魔力によって、ゼノンの精神が蝕まれていくのは、ウェインのシナリオと同じ。ライトニアを陥落しても、何度も攻め入ってくるので適当なところで退却すること。その後、ベルターナが来訪。ゼノン救出を依頼されるのだ。

●どくろ党と竜人

地震イベントが発生するまでのあいだ、一定期間ごとにトパーズ周辺に、どくろ党が出現。トパーズ周辺に、ある程度の戦力を残しておくように。カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没するのも、他のシナリオと同様である。



THE CASE OF GONGOS

■プロローグ

ゴルダーク挙兵の報せを聞いたゴンゴスたち。お気楽に構えるゴンゴスだったが、ただひとりマニだけが、不吉な森のざわめきを感じていた。それでもゴンゴスは気にしない。このおおらかさで難局に立ち向かっていくのだ。

ゴンゴス・メインストーリー攻略

① レジェンドラ大陸の平定

ウェイン離脱
●イベント発生条件
ゴンゴス師団とウェイン師団が接触。その後しばらくすると、ハイランド陥落。ウェインは行方不明に

ジュノーン離脱
●イベント発生条件
ジュノーンを捕虜にして内政を迎える

ティリス離脱
●イベント発生条件
ゴンゴス師団とティリスが3回出会うと仲間になるが、その後離脱

ミカヅキ離脱
●イベント発生条件
ミカヅキを捕虜にして内政を迎える

レイナート離脱
●イベント発生条件
レイナートを捕虜にして内政を迎える

レオン離脱
●イベント発生条件
レオンを捕虜にして内政を迎える

② 影の塔の噂

●イベント発生条件
レオンと、それ以外の君主のうちひとりを仲間にする

①レジェンドラ大陸の平定

ゴンゴスのシナリオでは、他の君主のものと展開がかなり異なってくる。君主を捕虜にしても、何らかの理由で全員がゴンゴスのもとから去っていってしまう。

さて、ウェインとゴンゴスが接触すると同盟を結ぶことになるのだが、その後ハイランドはファンダリアに襲撃され、陥落。ウェインは行方不明になってしまう。ゴンゴスと3回接触すると、ティリスは仲間になるのだが、ある理由で雲隠れ。他の君主は、捕虜にして内政を迎えると、脱走してしまうのだ。ただし配下の武将たちは他のシナリオと同じく、仲間にすることはできる。



↑ゴンゴスのシナリオでは、捕虜にしても君主たちは全員逃亡してしまう。

③ゴンゴス、影の塔へ。ラムダとの出会い
●イベント発生条件
影の塔の噂を聞いた後、ゴンゴス師団が影の塔に赴く

④グレイスとギデオン、ファンダリアを離脱
●イベント発生条件
ウェインと同じ。かつ他国の君主がふたり以上仲間になって、一定時間が経過

⑤ ウェイン、ファンダリアに突撃。他の君主たちも捕われる
●イベント発生条件
ゴルダーク以外の6人が離脱。かつグレイスとギデオンが離脱して、一定時間が経過

⑥ ゴンゴス、ファンダリア城に突撃
●イベント発生条件
君主が捕われてから、ゴンゴス師団がファンダリア城を訪れる

⑦ 君主全員が仲間に
●イベント発生条件
君主を救出する。その後、ラムダも仲間に加わる

⑧ 謎の大地震発生
●イベント発生条件
君主救出後、一定時間が経過

⑨ 森の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ティリス、レイナート、ゴンゴスの3人だけで森の神殿に赴く

⑩ 岬の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ミカヅキ、レオン、ジュノーンの3人だけで岬の神殿に赴く

⑪ 雪の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ウェインとゴルダークのふたりだけで雪の神殿に赴く

②影の塔の噂～⑦ 君主全員が仲間に

レオンと、その他の君主の誰かひとりを倒すと、ゴンゴスは影の塔の噂を耳にする。その後、ゴンゴス師団が影の塔を訪れると、竜人との戦闘が。戦闘に勝利した後は、超戦士のひとりレヴィアタン。そしてラムダとの出会いが待っている。

ラムダとの面会後、ギデオンとグレイスがファンダリア帝国を離脱。ここまではウェインなどのシナリオと同じなのだが、ギデオンとグレイスに襲撃されることはない。行方不明になっていたウェインが、雪辱を果たすためファンダリア帝国に突撃するが、逆に囚われの身となってしまうのだ。雲隠れしていた他の5人の君主たちも捕らえられてしまい、ゴンゴスは救出に向かうことを決意する。

ファンダリア城へ突撃。ギデオンとグレイスと対峙するゴンゴスだが、すんなり勝てる相手じゃない。負けることもあるかもしれないが、あきらめずに再チャレンジを。ラムダとフレスト卿が助太刀してくれるはずだ。無事、ウェインたちを救出できれば、ラムダが仲間に加わることになる。

⑧謎の大地震発生～⑭マドルクとの最終決戦へ

ゴルダークを含む君主全員が仲間になると、地震が発生。フレスト卿が訪れ、神殿に向かい、神器を集めるように指示する。

ここから先はウェインのシナリオとまったく同じ。いずれかの神殿をクリアーすると、カトマンドゥが出現。3つの神殿をすべてクリアーすると、ラムダがカトマンドゥに突撃し、その後カトマンドゥと直接対決に。究極

⑫ カトマンドゥ登場
●イベント発生条件
3つの神殿のうち、どれかひとつをクリアー

⑬ ラムダの最後。カトマンドゥとの対決
●イベント発生条件
3つの神殿をすべてクリアーすると、ラムダ出撃。究極の武器入手後、カトマンドゥとの対決へ

⑭ マドルクとの最終決戦へ
●イベント発生条件
カトマンドゥに勝利後、ブラッドリィ城に8人の君主全員が集結する

の武器を装備したゴンゴスなら、あっさりと倒せるはずだ。カトマンドゥを倒したら、ブラッドリィ城に君主全員を集結。マドルクとの最終決戦に突入していく。
なお、森の神殿をクリアーすると、影の塔で出会った、超戦士レヴィアタンとの再会がある。

ゴンゴス・サブストーリー攻略

復讐に燃える獣人

ガンラドとの戦闘
●イベント発生条件
ゴンゴス師団とガンラド師団と接触。勝利すれば、ガンラドが仲間に

孤高の竜人　グインガル

グインガルとの出会い
●イベント発生条件
グインガル登場ポイントにゴンゴス師団が赴く

ザド強襲。グインガルが仲間に
●イベント発生条件
グインガルに出会った後、一定時間が経過すると、ザドが強襲。その後、グインガルが仲間に

●復讐に燃える獣人

ゴンゴスと同じ獣人族のガンラド。ヨーグにそそのかされた彼は、ゴンゴスに代わって森の王の座に就こうと、戦いを挑んでくる。この戦闘に勝利すると、ガンラドたちは仲間になるのだ。

●孤高の竜人グインガル

グインガルの出現ポイントは、ムーンパレスの西あたり。詳しい位置は、右の写真を参照してほしい。ここにゴンゴス師団が到着すると、グインガルとの戦闘に突入。その後、ザド襲撃を経て、仲間に加わるのだ。


↑トランバン城とガーラン城のあいだの街がグインガル出現ポイントだ。

忍者師弟　ハヤテとシロウ

シロウとの戦い。ハヤテとの出会い
●イベント発生条件
シロウ登場ポイントにプレーヤー側の師団が赴くと、シロウとの戦いに。その後、同じ場所にゴンゴスがもう一度行くと、ハヤテが登場する

魔の塔の主　ハイム

ハイムとの戦い
●イベント発生条件
魔の塔にゴンゴスがひとりで赴くと、ハイムと戦闘。勝利後、ハイムが仲間に

リスキーマ登場
●イベント発生条件
ハイム加入後、一定時間が経過

リスキーマふたたび
●イベント発生条件
1度めの戦闘後、一定時間が経過すると、マニが誘拐される

野望に取りつかれた男

ゼノン暴走
●イベント発生条件
リスキーマ再登場イベント終了後、一定時間が経過するとゼノン暴走の情報が。その後、レオン師団とゼノンが接触

ゼノンとの対決
●イベント発生条件
参謀からの助言後、ラギ、バギ、マニ、ユニの4人がいる師団で、ゼノンと戦闘。勝利して、ゼノンを捕虜にする

どくろ党との戦い

どくろ党出現
●イベント発生条件
大地震発生までのあいだ、ムーンパレス周辺に、一定間隔でどくろ党が出没

竜人との戦い

竜人出現
●イベント発生条件
カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没

●忍者師弟ハヤテとシロウ

ハヤテとシロウ関連のイベント内容は、ウェインのシナリオと同じである。ゴンゴスが出現ポイントに赴くと、イベントが発生する。出現ポイントも共通だ。

●魔の塔の主ハイム

魔の塔関連のイベントは、ウェインのものとほぼ同内容。ゴンゴスひとりで魔の塔を訪れると、ハイムとの一騎討ちに。ハイムを退けると、ハイムがメンバーに加わる。その後、リスキーマが出没するが、ハイムのいない師団で倒すと、ハイムが離脱してしまうので注意。このイベント終了後、一定時間が経過すると、ふたたびリスキーマが現れ、マニを人質にして籠城してしまうのだ。

●野望に取りつかれた男

リスキーマが、マニを人質にして籠城した際、手を貸してくれるのがライトニア城主であるゼノン。リスキーマ再登場のイベント後、エクリクシスの魔力によって、精神が蝕まれていくのは、ウェインのシナリオと同じ。ライトニアを陥落しても、何度も攻め入ってくるので適当なところで退却すること。その後、参謀の助言によりゼノン救出を依頼される。ラギ、バギ、マニ、ユニの4人がいる師団でライトニアに向かうと、ユニがエクリクシスを盗んでしまう。戦闘後、捕虜にすると、ゼノンが仲間になるのだ。

●どくろ党と竜人

地震イベントが発生するまでのあいだ、一定期間ごとにボザック周辺に、どくろ党が出現。ボザック周辺に、ある程度の戦力を残しておくように。カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没するのも、他のシナリオと同様である。



THE CASE OF JUNORN

■プロローグ

ゴルダークに対抗するためハイランドに送った同盟の使者が、屍となって戻ってきた。いったい何が起きようとしているのか。亡き父王の前で、国を守るためジュノーンは女を捨てて戦うことを決意するのであった。

ジュノーン・メインストーリー攻略

① レジェンドラ大陸の平定

ウェインとの同盟
●イベント発生条件
ジュノーン師団とウェイン師団が接触する

ジュノーンを仲間に
●イベント発生条件
1)ティリスを捕虜にして内政を迎える
2)ジュノーン師団とティリス師団が接触

レオンを仲間に
●イベント発生条件
レオンを捕虜にして内政を迎える

ミカヅキを仲間に
●イベント発生条件
ミカヅキを捕虜にして内政を迎える

レイナートを仲間に
●イベント発生条件
レイナートを捕虜にして内政を迎える

ゴンゴスを仲間に
●イベント発生条件
ゴンゴスを捕虜にして内政を迎える

② 影の塔の噂

●イベント発生条件
君主をふたり以上仲間にする

①レジェンドラ大陸の平定

大陸の北端に位置するトリスタン。この国の君主ジュノーンでプレーした場合、戦わずして配下に収めることができるのは、ムーンパレスのティリスのみ。またハイランドのウェインとは戦闘後、一時的に同盟を結ぶことになるのだが、ゴルダークと一騎討ちを行うという理由で、ジュノーンのもとを一時的に離れてしまう。その他の君主は、捕虜にして内政を迎えれば仲間に加わることとなる。なおゴルダークだけは、この時点では仲間にはならない。



↑ティリスとは同盟を結べる。女性同士通じる部分があるのだろうか。

③ジュノーン、影の塔へ。ラムダとの出会い
●イベント発生条件
影の塔の噂を聞いた後、ジュノーン師団が影の塔に赴く

④グレイスとギデオン、ファンダリアを離脱 ジュノーンを強襲
●イベント発生条件
ウェインとゴンゴス。かつ他国の君主がふたり以上仲間になって、一定時間が経過

⑤ グレイスとギデオン、2度めの襲撃
●イベント発生条件
1度めの襲撃後、一定時間が経過

⑥ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦へ
●イベント発生条件
グレイスとギデオンの2度めの襲撃後、一定時間が経過。突撃後、ティリスとゴルダークが接触

⑦ ファウストの誘い
●イベント発生条件
ゴルダークのカトマンドゥ突撃後

⑧ 謎の大地震発生
●イベント発生条件
ゴルダークとの決戦後、一定時間が経過

⑨ 森の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ティリス、レイナート、ゴンゴスの3人だけで森の神殿に赴く

⑩ 岬の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ミカヅキ、レオン、ジュノーンの3人だけで岬の神殿に赴く

⑪ 雪の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ウェイン1人だけで雪の神殿に赴く

②影の塔の噂～⑥ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦。ゴンゴス帰還

トパーズを陥落し、かつ他国の君主がひとり以上仲間になると、ジュノーンは影の塔の噂を耳にする。噂を聞いたあと、ジュノーンが影の塔に訪れると、竜人との戦闘が。戦闘後、超戦士のひとりファウストと、さらにラムダとの出会いが。ラムダは近い将来の協力することを約束してくれる。

影の塔を訪問。そしてウェインとゴンゴス。かつ他国の君主がふたり以上仲間になってからしばらく経過すると、グレイスとギデオンがファンダリア帝国を離脱。ジュノーンを強襲する。戦闘の勝敗の結果に関係なく、ギデオンとグレイスはラムダに襲いかかっていくのである。

⑥ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦へ～⑦ファウストの誘い

グレイスとギデオンがラムダを襲撃すると、ゴルダークが猛攻を開始。すべての師団を蹴散らしながら、ジュノーン目指して突撃してくる。ゴルダークとの直接対決に勝利しても、ゴルダークは配下にならず、脱走してしまう。その後、カトマンドゥが出現するのだが、脱走したゴルダークは、カトマンドゥに単身で特攻していってしまうのだ。

この後、ファウストが訪問。ジュノーンにある誘いをかけるのだが……。

⑧謎の大地震発生～⑭マドルクとの最終決戦へ

ゴルダークがカトマンドゥに突進した後、大地震が発生。その後フレスト卿が来訪し、神殿のことを告げていく。神殿に向かうメンバーは、森の神殿がティリス、ゴンゴス、レイナート。岬の神殿は、ミカヅキ、レオン、ジュノーン。ここで、ジュノーンは、超戦士ファウストとふたたび顔を合せることになる。問題は雪の神殿だが、ここには、とりあえずウ

⑫ カトマンドゥ登場
●イベント発生条件
3つの神殿のうち、どれかひとつをクリアー

⑬ カトマンドゥとの対決
●イベント発生条件
3つの神殿をすべてクリアーすると、カトマンドゥが再登場する

⑭ マドルクとの最終決戦へ
●イベント発生条件
カトマンドゥに勝利後、ブラッドリィ城に8人の君主全員が集結する

ェインひとりで向かおう。到着すると、ゴルダークが待っているので、神殿に入れないという最悪の事態に陥ることにはならずに済む。
3つの神殿をすべてクリアーすると、カトマンドゥが再出現。カトマンドゥのもとへ出向いて、戦闘へ。究極の武器を手に入れたジュノーンならば、簡単に倒せるはずだ。
その後、ブラッドリィ城にすべての君主が集結すれば、マドルクとの最終決戦となる。

ジュノーン・サブストーリー攻略

ギデオンの悪巧み

グスタフとの戦闘
●イベント発生条件
ジュノーン師団とグスタフ師団と接触。勝利すれば、グスタフが仲間に

孤高の竜人　グインガル

グインガルとの出会い
●イベント発生条件
グインガル登場ポイントにジュノーン師団が赴く

ザド強襲。グインガルが仲間に
●イベント発生条件
グインガルに出会った後、一定時間が経過すると、ザドが強襲。その後、グインガルが仲間に

●ギデオンの悪巧み

ファンダリア帝国に身を置くギデオン。このギデオンにそそのかされたギョルは、グスタフを使って、ジュノーン殺害を企てる。襲撃してきたグスタフを倒せば、その後は仲間になるのだ。また当の本人であるギョルも、ソプニカ城で挙兵するのだが……。

●孤高の竜人グインガル

孤高の竜人グインガル。そしてザド関連のイベント内容は、ウェインのシナリオのときとほぼ同じなので、そちらを参照してほしい。なお、ジュノーンのシナリオにおけるグインガルの出現ポイントは写真を参照してほしい。



↑トランバン城とガーラン城のあいだの街がグインガル出現ポイントだ。

忍者師弟　ハヤテとシロウ

シロウとの戦い。ハヤテとの出会い
●イベント発生条件
シロウ登場ポイントにプレーヤー側の師団が赴くと、シロウとの戦いに。その後、同じ場所にジュノーン師団がもう一度行くと、ハヤテが登場する

魔の塔の主　ハイム

ハイムとの戦い
●イベント発生条件
魔の塔にジュノーンがひとりで赴くと、ハイムと戦闘。勝利後、ハイムが仲間に

リスキーマ登場
●イベント発生条件
ハイム加入後、一定時間が経過

リスキーマふたたび
●イベント発生条件
1度めの戦闘後、一定時間が経過する

野望に取りつかれた男

ゼノン暴走
●イベント発生条件
リスキーマ再登場イベント終了後、一定時間が経過するとゼノン暴走の情報が。その後、レオン師団とゼノンが接触

ゼノンとの対決
●イベント発生条件
ベルターナ来訪後、ジュノーン師団とゼノンが接触する。場合によっては、勝手に滅ぶことも

どくろ党との戦い

どくろ党出現
●イベント発生条件
大地震発生までのあいだ、トリスタン周辺に、一定間隔でどくろ党が出没

竜人との戦い

竜人出現
●イベント発生条件
カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没

●ハヤテとシロウ

ハヤテとシロウ関連のイベント内容は、ウェインのシナリオと同じである。ジュノーンが出現ポイントに赴くと、出現ポイントも共通だ。

●魔の塔の主ハイム

魔の塔のイベント内容は、ウェインのときと同じ。ジュノーンがひとりで魔の塔を訪問すると、ハイムとの戦闘になる。レオンが勝利すると、ハイムが配下に。一定時間が経過すると、リスキーマが出現。このときハイムのいない師団でリスキーマを倒すと、ハイムが離脱してしまうのも同様である。なお、リスキーマ再出現の際には、ジュノーンがさらわれそうになるのだが……。

●野望に取りつかれた男

ジュノーンがライトニア城に攻め入れば、ウェインのシナリオと同様に、エクリクシスの魔力によってゼノンが暴走。ベルターナ来訪後、直接対決という展開になる。何もしないで放っておくと、ある理由によって直接対決を待たずして消滅してしまうのだ。

●どくろ党と竜人

地震イベントが発生するまでのあいだ、一定期間ごとにトリスタン周辺に、どくろ党が出現。トリスタン周辺に、ある程度の戦力を残しておくように。カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没するのも、他のシナリオと同様である。



THE CASE OF GOLDARK

■プロローグ

兄ギゼルダークを殺害、実力でファンダリアの王位を手に入れたゴルダークは、大陸の制圧に乗り出した。彼の真の目的は、マドルク復活を阻止すること。そのためには鬼になることを決心するのだった。

ゴルダーク・メインストーリー攻略

① タイレルとの戦い
●イベント発生条件
ゴルダーク師団とタイレル師団が接触。勝利すると仲間に

② グレイスとギデオンの誘惑
●イベント発生条件
タイレルを仲間にしたのち、次回内政時に発生

③ 暗黒4戦士登場
●イベント発生条件
②のイベント発生後、次回内政時に起こる

④ レジェンドラ大陸の平定

ティリスを捕虜に
●イベント発生条件
ティリスを捕虜にして内政を迎える

ゴンゴスを捕虜に
●イベント発生条件
ゴンゴスを捕虜にして内政を迎える

①タイレルとの戦い～③暗黒4戦士登場

ゴルダークの実兄でもある、前ファンダリア国王のギゼルダーク。ゴルダークが殺害した前王の息子タイレルが、父親のうらみを晴らすべくゴルダークに挑みかかってくる。この戦いに勝利すればタイレルを配下に収めることができるのだ。

タイレルとの戦いを終えると、邪神マドルクの手下であるグレイスとギデオンのふたりが現れる。ゴルダークにマドルクの配下となるように勧めにくるのだ。この申し出に応じたゴルダークは、その代償にキョウエン、ザド、サターナ、リスキーマの暗黒4戦士を部下にするのである。

なお、この一連のイベントは、やってもやらなくてもストーリーは進行していく。とはいっても、暗黒4戦士を仲間にしないでプレーするのは非常に厳しい。タイレルとの戦いに勝利して、必ず暗黒4戦士をゲットしておくように。



↑最初の敵タイレル。ゴルダークに対する恨みは相当なものがあるようだ。

レオンを捕虜に
●イベント発生条件
レオンを捕虜にして内政を迎える

レイナートを捕虜に
●イベント発生条件
レイナートを捕虜にして内政を迎える

ミカヅキを捕虜に
●イベント発生条件
ミカヅキを捕虜にして内政を迎える

ジュノーンを捕虜に
●イベント発生条件
ジュノーンを捕虜にして内政を迎える

ウェイン放浪
●イベント発生条件
ハイランドの城をすべて占拠して、ウェインを倒す

⑤ 公開処刑
●イベント発生条件
ウェイン以外の6人の君主を全員捕虜にする

⑥ラムダとフレスト卿の来訪。ラムダが仲間に
●イベント発生条件
公開処刑終了後の内政時に発生

⑦ 森の神殿
●イベント発生条件
ラムダが仲間になったあと、ティリス、レイナート、ゴンゴスの3人だけで森の神殿に赴く

⑧ 岬の神殿
●イベント発生条件
ラムダが仲間になったあと、ミカヅキ、レオン、ジュノーンの3人だけで岬の神殿に赴く

⑨ 雪の神殿
●イベント発生条件
ラムダが仲間になったあと、ウェインとゴルダークのふたりだけで雪の神殿に赴く

④レジェンドラ大陸の平定

他の君主で一度ゲームをクリアーしないと選択できないゴルダークのシナリオは、他の君主たちと展開が大きく異なってくる。ふつうは捕虜にすれば仲間になってくれる君主たちが、仲間になることを拒絶するのだ。君主直属の4人の部将たちも、当然仲間にならず、苦しい戦いを強いられることになる。強力な暗黒4戦士が仲間になるなど、ゴルダークならではのアドバンテージをフルに活用し、難局を乗り切っていこう。

なお、ティリスら6人の君主を捕虜にする前に、ウェインを倒すと、ウェインは放浪の旅に出る。先に6人の君主を捕虜にすると、このイベントは発生しない。

⑤公開処刑～⑥ラムダとフレスト卿の来訪。ラムダが仲間に

ギデオンの勧めに従い、捕虜にした6人の君主の公開処刑を大陸全土に宣言するゴルダーク。これを聞いたウェインは、捕らえられたティリスたちを助けるために、ひとりでゴルダークのもとに乗り込んでくる。ここで、ゴルダークとウェインの一騎討ちとなるのだが……。この戦闘後、君主全員が仲間になり、同時にギデオンとグレイス、暗黒4戦士がファンダリアを離脱する。

このイベントが終了すると、フレスト卿とラムダが来訪。フレスト卿が神殿のことを告げていく。ここでラムダが仲間になるのだ。



↑ウェイン担ぎ出しの目論見は大成功。この後、ウェインとの直接対決へ。

⑩ カトマンドゥ登場
●イベント発生条件
3つの神殿のうち、どれかひとつをクリアー

⑪ ラムダの最後。カトマンドゥとの対決
●イベント発生条件
3つの神殿をすべてクリアーすると、ラムダ出撃。
究極の武器入手後、カトマンドゥとの対決へ

⑫ マドルクとの最終決戦へ
●イベント発生条件
カトマンドゥに勝利後、ブラッドリィ城に8人の君主全員が集結する

⑦森の神殿～⑫マドルクとの最終決戦へ

神殿に向かうメンバーは、他の武将の場合とまったく同じだ。3つの神殿のうち、どれかひとつでもクリアーすると、妖魔三戦士のひとりカトマンドゥが出現。無敵状態のまま移動し、城を占拠する。なお、雪の神殿をクリアーすると、かつての超戦士であったフレスト卿から最終奥義を伝授される。

3つの神殿をすべてクリアーすると、カトマンドゥがふたたび始動。ラムダがカトマンドゥに単身で斬りかかっていく。このイベント後、ようやくカトマンドゥを倒せるようになるのだ。究極の武器を装備したゴルダークであれば、簡単に倒せることができる。

カトマンドゥ戦後は、ファンダリアの西にあるブラッドリィ城に8人の君主全員を集結。マドルクとの最終決戦へと向かうのだ。

ゴルダーク・サブストーリー攻略

竜人との戦い

竜人出現
●イベント発生条件
カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没

●竜人との戦い

カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出現するのは他の君主の場合と同じ。だが、ゴルダークのシナリオでは、これ以外のサブイベントは一切起こらない。ライトニア城のゼノンも、単なる在野武将と同じ扱いで登場するのだ。



THE CASE OF RAYNART

■プロローグ

邪神の復活の時は刻一刻と迫りつつある。ぐずぐずしている暇はない。すぐにでも反マドルク勢力を結集させなければ……。レイナートはトラッドノアの魔法力を行使してまでも、各国君主との会談を決意するのだった。

レイナート・メインストーリー攻略

① レジェンドラ大陸の平定

ティリスとの会見
●イベント発生条件
ティリスを捕虜にして内政を迎える

ウェインとティリスが同盟
●イベント発生条件
プレーを開始後、内政約4回分の時間が経過。ティリスを捕虜にしなくても起きる

ジュノーンとの会見
●イベント発生条件
ジュノーンを捕虜にして内政を迎える

ウェインとジュノーンが同盟
●イベント発生条件
プレーを開始後、内政約6回分の時間が経過。ジュノーンを捕虜にしなくても起きる

レオンとの会見
●イベント発生条件
レオンを捕虜にして内政を迎える

ウェインとレオンが同盟
●イベント発生条件
プレーを開始後、内政約9回分の時間が経過。レオンを捕虜にしなくても起きる

①レジェンドラ大陸の平定

他の君主でゲームをクリアーすると選べるようになるレイナート。ゴルダークの場合と同様に、このシナリオの展開の仕方も他の君主とは、かなり色合いが異なってくる。

まずウェイン以外の君主は、捕虜にしても仲間にならず、自分以外の星竜の八戦士を探すため旅立ってしまう。そしてウェインは、時間の経過とともに、他国の君主たちと同盟を結んでいく。最終的には、トラッドノアとハイランド。残っていればファンダリアの3国だけが存在する形になるわけだ。

ウェインは6人の君主と同盟を結ぶと、レイナートを訪問。ふたりはマドルクに対抗するために手を組むことになる。このイベントが終わると、他国の君主たちもレイナートの仲間になるのだ。なお、このイベントは、内政約13回分の時間が経過すれば自動的に発生。何もせずに放っておいたとしても、時間さえ経てば同盟は結ばれる。



↑ウェインは他国と同盟を結び、ハイランドの領土を広げていくのだ。

ゴンゴスとの会見
●イベント発生条件
ゴンゴスを捕虜にして内政を迎える

ウェインとゴンゴスが同盟
●イベント発生条件
プレーを開始後、内政約10.5回分の時間が経過。ティリスを捕虜にしなくても起きる

ミカヅキとの会見
●イベント発生条件
ミカヅキを捕虜にして内政を迎える

ウェインとミカヅキが同盟
●イベント発生条件
プレーを開始後、内政約12回分の時間が経過。ミカヅキを捕虜にしなくても起きる

ウェインとの同盟
●イベント発生条件
プレーを開始後、内政約13回分の時間が経過

② 影の塔の噂
●イベント発生条件
ウェインとジュノーンが同盟を結んだ後の内政時に発生

③ レオン、影の塔へ。ラムダとの出会い
●イベント発生条件
影の塔の噂を聞いた後、レイナート師団が影の塔に赴く

④ グレイスとギデオン、ファンダリアを離脱 レイナートを強襲
●イベント発生条件
他国の君主が3人以上ウェインと同盟を結んでから、一定時間が経過

⑤ グレイスとギデオン、2度めの襲撃。ラムダとフレスト卿が救援。ラムダが仲間に
●イベント発生条件
1回めの襲撃後、一定時間が経過。救援後の内政でラムダが仲間に



↑しばらくするとウェイン、ゴルダーク、レイナートの勢力だけが残る。

②影の塔の噂～⑥ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの一騎討ちへ

他国の君主のうち、ふたりがウェインと同盟を結ぶと、レイナートは影の塔の噂を耳にする。その後、レイナートが影の塔を訪れると、ラムダと会見できるのだ。

続いて他国の君主3人がウェインと同盟を結ぶと、グレイスとギデオンがファンダリアを離脱。レイナートに襲いかかってくる。2度めの戦闘時には、ラムダとフレスト卿がレイナートを救援。その後ラムダがメンバーに加わってくれることになる。

ラムダ加入後は、いよいよゴルダークとの決戦に。他のシナリオと同じく、ゴルダークが突撃し、レイナートと接触すると一騎討ちになる。この戦いに勝利すれば、ゴルダークが仲間になり、君主全員が勢揃いするのだ。

⑥ ファンダリア軍突撃。ゴルダークとの決戦
●イベント発生条件
ラムダが仲間になって、一定時間が経過。突撃後、レイナートとゴルダークが接触

⑦ 謎の大地震発生
●イベント発生条件
ゴルダークとの決戦後、一定時間が経過

⑧ 森の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ティリス、レイナート、ゴンゴスの3人だけで森の神殿に赴く

⑨ 岬の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ミカヅキ、レオン、ジュノーンの3人だけで岬の神殿に赴く

⑩ 雪の神殿
●イベント発生条件
地震発生後、ウェインとゴルダークのふたりだけで雪の神殿に赴く

⑩ カトマンドゥ登場
●イベント発生条件
3つの神殿のうち、どれかひとつをクリアー

⑪ ラムダの最後。カトマンドゥとの対決
●イベント発生条件
3つの神殿をすべてクリアーすると、ラムダ出撃。究極の武器入手後、カトマンドゥとの対決へ

⑫ マドルクとの最終決戦へ
●イベント発生条件
カトマンドゥに勝利後、ブラッドリィ城に8人の君主全員が集結する

⑦謎の大地震発生～⑫マドルクとの最終決戦へ

君主が全員仲間になると、謎の大地震が発生。フレスト卿に教えられた神器を手に入れるため、神殿へと向かう。各神殿に向かうメンバーは他のシナリオと同様である。なお森の神殿をクリアーすると、超戦士のひとりスとラストの出会いがある。

どれかひとつ神殿をクリアーすると、カトマンドゥが出現。すべての神殿をクリアーすると、ラムダがカトマンドゥに向かって突撃していく。この後、カトマンドゥと対決するわけだが、究極の武器を手に入れたレイナートなら簡単に倒せることだろう。

カトマンドゥを倒したら、ブラッドリイ城に君主全員を結集。マドルクとの最終決戦へ駒を進めることになるのだ。



↑森の神殿で出会うことになる超戦士。ここで最終奥義を伝授されるのだ。

レイナート・サブストーリー攻略

ウリル危機一髪

ウリルの誘惑
●イベント発生条件
ウェインを仲間にする

サターナ、ウリル処刑を宣告
●イベント発生条件
ウリルの誘惑イベント発生後

ジャロムによるウリルの救出
●イベント発生条件
ジャロムのいる師団とサターナ師団が接触

孤高の竜人　グインガル

グインガルとの出会い
●イベント発生条件
グインガル登場ポイントにレイナート師団が赴く

ザド強襲。グインガルが仲間に
●イベント発生条件
グインガルに出会った後、一定時間が経過すると、ザドが強襲。その後、グインガルが仲間に

忍者師弟　ハヤテとシロウ

シロウとの戦い。ハヤテとの出会い
●イベント発生条件
シロウ登場ポイントにプレーヤー側の師団が赴くと、シロウとの戦いに。その後、同じ場所にレイナート師団がもう一度行くと、ハヤテが登場する

●ウリル危機一髪

ウェインがティリスと同盟を結んだ時点で、一連のイベントがスタート。

マドルクの配下でもあるウリルが、レイナートにマドルクの傘下に入るように勧めるのだが、レイナートは当然拒否。懐柔に失敗したウリルとサターナのふたりは、トラッドノアを離脱してしまう。

間もなく、レイナートの説得に失敗したウリルを処刑することがサターナから伝えられる。ウリルに忠誠を誓うジャロムは、レイナートにウリル救出を志願する。このあとジャロムのいる師団がサターナ師団と接触すると、救出に成功。ウリルがふたたび仲間になる。

●孤高の竜人グインガル

グインガルの出現ポイントは、ファンダリアの東、影の塔の近くだ。詳しい位置は、写真を参照してほしい。ここにレイナート師団が到着すると、グインガルとの戦闘に突入。その後、ザド襲撃を経て、仲間に加わるのだ。



↑レイナートの場合は、アイネス城の北西がグインガル出現ポイントとなる。

●ハヤテとシロウ

ハヤテとシロウ関連のイベント内容は、ウェインのシナリオと同じである。レイナートが出現ポイントに赴くと、イベントが発生する。出現ポイントも共通だ。

魔の塔の主　ハイム

ハイムとの戦い
●イベント発生条件
魔の塔にレイナートがひとりで赴くと、ハイムと戦闘。勝利後、ハイムが仲間に

リスキーマ登場
●イベント発生条件
ハイム加入後、一定時間が経過

リスキーマふたたび
●イベント発生条件
1度めの戦闘後、一定時間が経過する

野望に取りつかれた男

ゼノン暴走
●イベント発生条件
リスキーマ再登場イベント終了後、一定時間が経過するとゼノン暴走の情報が。その後、レオン師団とゼノンが接触

ゼノンとの対決
●イベント発生条件
ベルターナ来訪後、レイナート師団とゼノンが接触する

どくろ党との戦い

どくろ党出現
●イベント発生条件
大地震発生までのあいだ、トラッドノア周辺に、一定間隔でどくろ党が出没

竜人との戦い

竜人出現
●イベント発生条件
カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没

●魔の塔の主ハイム

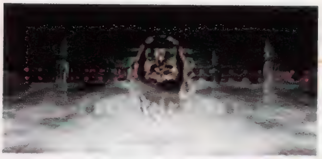
魔の塔のイベント内容は、ウェインのときと同じ。レイナートがひとりで魔の塔を訪問すると、ハイムとの戦闘になる。レイナートが勝利すると、ハイムが配下に。一定時間が経過すると、リスキーマが出現。このときハイムのいない師団でリスキーマを倒すと、ハイムが離脱してしまうのも同様である。

●野望に取りつかれた男

ライトニアの城主ゼノン。エクリクシスの魔力によって、ゼノンの精神が蝕まれていくのは、ウェインのシナリオと同じ。ライトニアを陥落しても、何度も攻め入ってくるので適当なところで退却すること。その後、ベルターナが来訪。ゼノン救出を依頼されるのだ。

●どくろ党と竜人

地震イベントが発生するまでのあいだ、一定期間ごとにトラッドノア周辺に、どくろ党が出現。トラッドノア周辺に、ある程度の戦力を残しておくように。カトマンドゥを倒すと、大陸中に竜人が出没するのも、他のシナリオと同様である。



マドルク登場

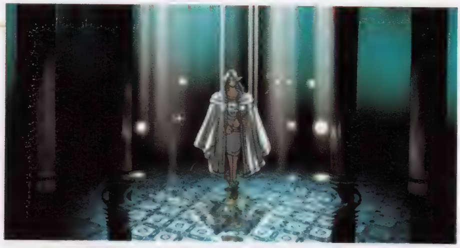


闘鬼登場



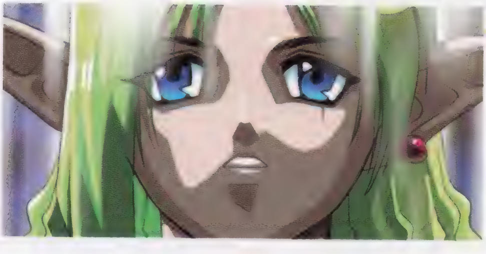
リコネーマ＆ヤーラ

ファーラの予感1



闘鬼VSササキ





ファーラの予感2

イベントCG・ロストテイク



Chapter5 DATA

■武将技

全41技からなる武将技の全リストだ。114ページからの武将装備技リストも併せて目をとおしてほしい。武将技には、大きく分けて9つのタイプがある。また、効果範囲も敵武将単体、敵全軍、自軍とさまざまだ。それぞれの特性を理解して戦闘を有利に導こう。

自然系

アースクエイク



効果 敵兵士/自軍兵士
属性 剣
消費MP 3
使用キャラ ファントム

大地震を起こし、兵士の動きを一定時間停止させる。敵兵士が多いときには効果は大きいけれども、少ないとほとんど意味がない。序盤戦に使用したいところだ。ただし敵兵士だけでなく、味方の兵士にまで効果が及んでしまうので、いまひとつ使い勝手が悪い。

ガイアブレイク



効果 敵兵士
属性 剣
消費MP 3
使用キャラ 竜人、レオン

アースクエイクと同様、兵士の動きを一定時間停止させるのだが、こちらは敵兵士だけに有効。自軍兵士はストップしない。威力はアースクエイクに劣るが、使い勝手は遥かに上だ。敵兵士の動きを食い止めたら、自軍兵士を向かわせて、一気に戦力を奪っていこう。

ハイパーストーム



効果 敵兵士
属性 氷
消費MP 3
使用キャラ ナイト、ウェイン

竜巻を発生させ、敵の兵士を遥か彼方に吹き飛ばす。アースクエイク、ガイアブレイクが放射状に広がっていくのに対し、こちらは直線ライン上にいる敵兵士にのみ有効だ。やはり敵兵士の多いときに使用しないと、あまり意味がないので注意したい。

メガトルネード



効果 敵兵士/自軍兵士
属性 氷
消費MP 3
使用キャラ ヴァンパイア

ヴァンパイアだけが使用可能。効果や効果範囲はハイパーストームとほぼ同じだが、こちらは威力が強力なぶん、味方の兵士まで吹き飛ばしてしまう。味方兵士の数が少なくて、かつ敵兵士のほうが多い場合。ほかの自軍武将に戦いの続きを託すときなどに使いたい。

※消費MPはキャラクターにより多少の違いがあります。リスト中の数値は標準消費MPになっています。

攻撃魔法系

フレイムキャノン



効果 敵武将
属性 炎
消費MP 2
使用キャラ レンジャー、竜人、ナイト、ウィザード、ビーストマン、レイナート、ジュノーン

敵武将に火の玉を投げつける、基本的な攻撃魔法。敵武将だけにダメージを与える技というのは使いづらそうに思うかもしれないが、そんなことはない。戦闘に勝利するには、敵兵士を倒す必要は必ずしもなく、敵武将のHPだけを奪い取ってしまえばいいのだから。

オーラシュート



効果 敵武将
属性 炎
消費MP 2
使用キャラ レンジャー、ニンジャ、レオン

体内の"気"を集中させて、敵武将に投げつける。体術を訓練したレンジャーと忍者だけが使いこなせる高度な技である。この技も効果があるのは敵武将だけ。序盤に使うよりも、ある程度ダメージを与えた段階で使用。"とどめの一撃"的な使いかたをするのがベターだ。

フロッガーボム



効果 敵武将
属性 炎
消費MP 2
使用キャラ ニンジャ

竜攻撃用に訓練されたカエルを呼び出し、敵武将に火の玉をぶつける忍術。なぜゆえにカエルを呼び出すのは謎だけれど、威力はなかなか。とりあえず敵武将のHPを減らせるだけ減らして退却。ほかの武将に倒してもらう場合などにも、有効な技なのだ。

サンダーフォール



効果 敵兵士
属性 氷
消費MP 3
使用キャラ ウィザード、ナイト、プリースト、レイナート

敵兵士に稲妻を落とす。なお兵士がいない場合は、武将に稲妻を落としてダメージを与えるのだ。使用する武将のレベルが高いほど、落ちる稲妻の本数もアップ。より強力な打撃を与え、倒す敵兵士の数も増えていく。序盤に使うもよし、とどめを刺すのに使ってもよし。

攻撃魔法系

メテオストーム



効果 敵武将/敵兵士
属性 炎
消費MP 4
使用キャラ ウィザード、レイナート、ジュノーン

フィールド全体に燃え盛る隕石を落下させ、敵全体にダメージを与える。威力のほどは凄まじいが、消費MPが多いのは難点。この魔法を使う武将には、できれば"アステアの像"を与えてMPを増やしてやりたいところ。そこまでする価値は十分にあるのだから。

攻撃剣技系

ソニックブーム



効果 敵武将/敵兵士
属性 剣
消費MP 2
使用キャラ ファイター、ナイト、サムライ、ウェイン、ゴルダーク、ミカヅキ

体内のオーラを集中させ、剣からエネルギー体を発射。自分と敵武将とのあいだを結ぶ直線上にいる敵兵士。そして敵武将にダメージを与える。敵兵士がライン上にいないときには、当然効果は低くなる。中央付近に固まっているときを狙って使用するようにしたい。

ソニックウェーブ



効果 敵武将/敵兵士
属性 剣
消費MP 3
使用キャラ ファイター、ナイト、サムライ、ジュノーン

ソニックブームの上位ヴァージョンとでもいうべき技。効果としてはソニックブームと同じだが、効果範囲はソニックブームよりも、やや広い。敵が防壁の陣などを敷いていて、敵武将になかなか斬り込んでいけない。こんな場合に使うのが、もっとも有効である。

ソニックブレスト



効果 敵武将/敵兵士
属性 剣
消費MP 4
使用キャラ ファイター、サムライ、ミカヅキ

オーラを5つに分散して放つ、ソニックブレスト。効果範囲は、ほぼフィールド全体といっていいぐらい。"ソニック"の冠がつく3つの技のうち、最高峰の威力をもつ荒業である。オーラのカタマリがフィールドを疾走していく光景は圧巻のひとことである。

アサシンダガー



効果 敵武将/敵兵士
属性 剣
消費MP 2
使用キャラ ニンジャ

刃を直線的に飛ばし、ライン上にいる敵兵士にダメージを与える。また敵武将にはダメージを与えることはできないが、"POWER"を一定量減少。技を放てなくすることが可能。敵武将の"POWER"ゲージがいっぱいになる寸前に使用するのが、最も効果的である。

攻撃剣技系

シーブスダガー



効果　敵武将/敵兵士
属性　剣
消費MP　2
使用キャラ　シーフ

アサシンダガーがニンジャ専用の技に対し、こちらはシーフ専用。アサシンダガーと同様に、直線上にいる敵にダメージを与え、敵武将の"POWER"ゲージを一定量削ることができる。敵の武将技を封じ込めているうちに、一気にカタをつけてしまいたいところだ。

ミラージュスター



効果　敵武将/敵兵士
属性　剣
消費MP　3
使用キャラ　ニンジャ

3体に分身して短剣を投げつけるという、ニンジャのみが使いこなせる高度な技。アサシンダガー、シーブスダガー同様、ライン上の敵兵士にダメージを与え、敵武将の"POWER"ゲージを一定量削ることができる。敵武将にはダメージを与えることはできないので注意。

爆発系

デットリーレイ



効果　敵兵士/自軍兵士
属性　光
消費MP　3
使用キャラ　ソルジャー

卓越した能力をもつソルジャーだけが使いこなせる。オーラを上空に蓄えて、一気に地上に落下。落下地点にいる者にダメージを与える。敵兵士だけでなく自軍兵士にも打撃を与えることと、必ずフィールド中央付近に落下するので、使用する際には十分な注意が必要だ。

フェアリーレイ



効果　敵兵士/自軍兵士
属性　暗黒
消費MP　3
使用キャラ　シャーマン、ティリス

シャーマンだけが使用できる古代魔法。敵、自軍関係なく、すべての兵士を吸い込んでしまう亜空間を発生させる。空間の発生場所はフィールド中央部。フィールドの端、つまり武将の近くにいる兵士たちには、あまり効果が及ばない。その点を考慮して使用すること。

ホーリーブラスト



効果　敵武将/敵兵士
属性　光
消費MP　3
使用キャラ　プリースト、ゴルターク

主にプリーストが使用。聖なる光が上空から降りてきて、大爆発。落下地点付近にいる敵兵士に大きなダメージを与える。必ずフィールド中央に落下するので、敵兵士を中央で足止めしておいてから使用するように。使うタイミングを間違うと効果がないので注意すること。

肉弾系

クロスフラッシュ



効果　敵武将
属性　剣
消費MP　2
使用キャラ　ファイター、ナイト、サムライ、レンジャー、シーフ、ビーストマン、ニンジャ、ゴンゴス

敵武将の位置まですばやく移動し、瞬時にダメージを与える。消費する"POWER"量は、ほかの技に比べると少なくてすむ。つまりつぎの技を繰り出すまでの間隔が短くなるという利点があるのだ。敵武将のHPが半分ぐらいになってから、立て続けに使用したい。

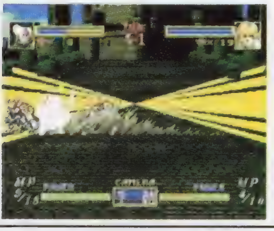
ゲイルブレード



効果　敵武将
属性　剣
消費MP　2
使用キャラ　ミカヅキ

ミカヅキが覚える3つめの技がこれ。クロスフラッシュと同様に、敵武将に斬り込んでいく。消費"POWER"も少なくないため、短い間隔での連続使用が可能である。敵兵士には一切ダメージを与えないので、その点を頭に入れて技を繰り出すようにしよう。

ソードスラッシュ



効果　敵武将
属性　剣
消費MP　2
使用キャラ　ウェイン

ウェインが覚える3つめの技がこれ。効果としては、クロスフラッシュとゲイルブレードとまったく同じ。敵武将のみにダメージを与える。序盤戦で使うよりも、ある程度ダメージを与えておき、もう少しでとどめを刺せるというタイミングで使用するのがベストだ。

スカイドライバー



効果　敵武将
属性　剣
消費MP　3
使用キャラ　竜人、ビーストマン、ゴンゴス

敵武将のところまで大きくジャンプ。天高くから落下し、大打撃を与える力技。クロスフラッシュなどに比べると、"POWER"の消費量は大きいものの、そのぶん威力は絶大。戦況を見極めて、どちらの技を繰り出すか、慎重に見当するよう心掛けたい。

クロスラッシュ



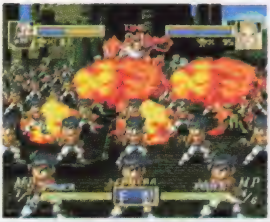
効果　敵武将/敵兵士
属性　剣
消費MP　4
使用キャラ　レンジャー、ビーストマン、ゴンゴス、レオン、ゴルターク

直線上にいる敵兵士をなぎ倒しながら、敵武将まですばやくダッシュ。目にも止まらぬスピードでパンチを繰り出し、タコ殴りにするという豪快な大技。敵兵士までをも倒すぶん、MP、"POWER"ともに大量に消費するが、その見返りも十分に期待していいだろう。

サラマンダー

効果　敵武将/敵兵士
属性　炎
消費MP　3
使用キャラ　シャーマン、ファントム

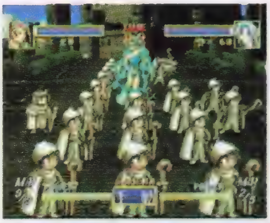
火の精霊を召喚する。激しく燃える火柱を四方に放ち、火柱に当たった者を焼き尽くしてしまう。消費"POWER"はやや多め。たて続けに連発するというのは難しいかもしれない。敵武将が炎属性に対して強い場合、効果は半減してしまうので注意が必要だ。



シルフィード

効果　敵武将/敵兵士
属性　氷
消費MP　3
使用キャラ　シャーマン

風の精霊を召喚する。荒れ狂う巨大な竜巻を、四方に向けて解き放つ。敵兵士を彼方へと連れ去り、また敵武将にも打撃を与える。同じく竜巻を発生させるハイパーストームが直線的に進んでいくのに対し、こちらのほうはフィールド全体の敵に効果が及ぶのだ。



ウンディーネ

効果　敵武将/敵兵士
属性　氷
消費MP　3
使用キャラ　サキュバス、ティリス

強大な渦巻を発生させる、水の精霊を召喚する。敵兵士を吹き飛ばしつつ、渦巻は四方に拡散。フィールド全体の敵に対して、効果は及ぶ。敵武将にもダメージを与えるが、基本的には戦闘開始直後に使用して、敵の戦力をダウンさせることを目的にしたい。



ゴーレム

効果　敵武将/敵兵士
属性　剣
消費MP　2
使用キャラ　シャーマン

意思をもつ岩の人形を造りだす、土の精霊を召喚。この人形は敵武将目掛けて直線的に突進。その際、ライン上にいた敵兵士をもなぎ倒していく。消費MPの少なさのわりには威力は大きい。シャーマンしか使えない技なので使用する機会は限られるかもしれないが……。



サモンゴット

効果　敵兵士
属性　剣
消費MP　3
使用キャラ　シャーマン

荒ぶる闘神を召喚する。呼び出した闘神は地面を叩き、大地震を発生。敵兵士の動きを一定時間食い止める。効果としてはガイアブレイクとほぼ同じと思っていいだろう。動きをストップさせている間に、どれだけの打撃を敵軍に与えられるかがポイントとなる。



召喚系

コールオブデス



効果　敵武将
属性　暗黒
消費MP　1
使用キャラ　フラントム、マニ

死神を召喚。敵武将と使用した本人のHPを1にしてしまう危険極まりない魔法。自分の近くに敵兵士がいるときに使うと、すぐに倒されてしまう。使うタイミングを間違うと取り返しがつかないことになるので、要注意。ファントムと、ボザック国のマニが使用可能だ。

サモンデーモン



効果　敵武将
属性　暗黒
消費MP　1
使用キャラ　シャーマン、ヴァンパイア、サキュバス

デーモンを召喚。敵武将を退却できない状態に追い込み、かつ武将技も使えないようにしてしまう。この魔法を掛けられた者は、自由意志を奪われ、されるがままになってしまうということだ。必ず勝てると踏んだときには、ぜひ使ってみたい魔法である。

サモンワイバーン



効果　敵武将/敵兵士
属性　炎
消費MP　3
使用キャラ　シャーマン、ティリス

あらゆるものを燃やし尽くさんとするドラゴン（ワイバーン）を召喚する。このドラゴンは、敵武将の目の前に現れ、広範囲にわたって紅蓮の炎を吐きちらし、敵武将とその周辺の敵兵士にダメージを与える。シャーマンとティリスのみが使用できる技だ。

メタモルフォーゼ(ゴット)



効果　敵兵士
属性　剣
消費MP　4
使用キャラ　ウィザード、レイナート

太古より伝わる伝説の奥義。闘神を自身に乗り移らせ、変身。地面を叩いて地震を起こし、敵兵士を一定時間ストップさせる。効果はガイアブレイクやサモンゴットとほぼ同じと考えていい。ストップさせているあいだに、敵武将を取り囲み、一気に倒してしまいたい。

ファンタズム



効果　-
属性　-
消費MP　1
使用キャラ　キョウエン

忍者のもつ敏捷性を最大限に活用。複数に分身させ、敵を攪乱する高度な忍術。この技を使いこなせるのは、レジェンドラ大陸中でただひとり、キョウエンだけである。なおゴルダークでプレーした場合は、この技の代わりにフロッガーボムを持っている。

ホーリーシールド

効果　敵兵士
属性　炎
消費MP　2
使用キャラ　プリースト

光の球体を飛び回らせ、使用した本人の周囲にいる敵兵士にダメージを与える。効果は絶大だが、近くに敵兵士がいないと意味がないので注意。この魔法を使う相手と戦うときには、一気に戦力を奪われかねない。無闇に自軍兵士を近づかせないように心掛けたい。



リザレクション

効果　自軍兵士
属性　光
消費MP　2
使用キャラ　プリースト、ファントム、ヴァンパイア、サキュバス

死亡した自軍兵士を復活させる。1回につき復活する人数は20人まで。兵士数が100人に達したら、それ以上は復活しないから、そのつもりで。また復活した兵士が生き返っているのは、その戦闘中のみ。つぎの戦闘のときにはいなくなっているので、注意したい。





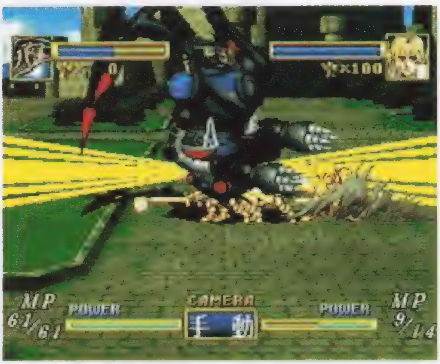
ドラゴンソニック



効果　敵武将/敵兵士
属性　剣
消費MP　4
使用キャラ　ジュノーン

ジュノーンが受け継ぐ超戦士技。剣に星竜ハースガルドのオーラを乗り移らせ、敵武将に向けて一気に解き放つ。その際、ジュノーンと敵武将をつなぐ直線上にいる敵兵士にも大きなダメージを与えることが可能。究極の技だけあって迫力、威力ともに満点である。

ドラゴンクロス



効果　敵武将
属性　剣
消費MP　4
使用キャラ　ウェイン、ミカヅキ

ウェインとミカヅキが受け継ぐ。見た目的にはドラゴンを呼び出しているかに見えるが、これは身体から発する"気"。体内のオーラをいったん放出。そのオーラを凝縮し、敵武将に向けて瞬時にぶつけていく。無我の境地を極めた者だけが使いこなせる必殺剣なのだ。

ドラゴンスピン



効果　敵武将
属性　剣
消費MP　4
使用キャラ　ゴンゴス

星竜ハースガルドから受け継いだオーラを、ジャンプ力に代替。超人的な跳躍力で天高く舞い、一気に飛び降りる豪快な技。ジャンプする技といえば、このほかにスカイドライバーが挙げられるが、威力としては当然ながらこちらのほうが上。ゴンゴスが使用可能だ。

ドラゴンラッシュ

効果　敵武将/敵兵士
属性　剣
消費MP　3
使用キャラ　レオン、ゴルダーク



ゴルダークとレオンが受け継ぐ超戦士技。星竜ハースガルドのオーラを身体のなかに取り込み、自らの肉体を超人化。能力の限界を突き抜けた力を発揮する。敵武将目指して一気に疾走する大技である。技を放つ際、直線上にいる敵兵士をも倒していく。

サモンドラゴン

効果　敵武将/敵兵士
属性　炎
消費MP　4
使用キャラ　ティリス



星竜ハースガルドのオーラを召喚。オーラとは実体のないものだが、呼び出されたオーラはなんと、ハースガルドそのものに具現化。敵武将に向かって突撃していくのだ。超戦士の力のせいだけでなく、戦いのなかでティリス自身の能力が開花したということだろう。

メタモルフォーゼ

効果　敵武将/敵兵士
属性　炎
消費MP　4
使用キャラ　レイナート



レイナートが受け継ぐ。星竜ハースガルドのオーラを体内に吸収。レイナート自身がハースガルドそのものに変身してしまうという、とてつもない荒業。変身したレイナートは敵武将の目前まで移動。敵武将と、その周囲にいる敵兵士に大きなダメージを与えるのだ。

■武将装備技

各武将が装備している武将技のリストだ。覚える技は各武将とも基本的には３種類。"武将技１"はレベル１。つまり最初から使用可能。"武将技２"はレベル５。"武将技３"はレベル10になった段階で使えるようになる。

なお、８人の君主に限り、神殿でのイベントをクリアーした段階で、"武将技３"が"超戦士技"に変わる。非常に強力な技だが、これを使えるのはプレイヤー君主だけ。その他の君主は使用できないので注意しよう。それぞれの君主が覚える"超戦士技"は118ページに掲載したので参考にしてほしい。

各武将技に対する属性別の耐性も併せて記したので、こちらも参考にしてほしい。

武将装備技　　各技(属性別)に対する耐性

武将名	武将技1	武将技2	武将技3	対剣	対氷	対熱	対光	対闇
アイーシャ	リザレクション	ホーリーシールド	ホーリーブラスト	×	△	△	△	◎
アイロス	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
アトキンス	ソニックブーム	フレイムキャノン	-	○	▲	▲	×	▲
アレイク	フレイムキャノン	サンダーフォール	メタモルフォーゼ(ゴット)	××	△	△	○	○
イグラシオ	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
イシュメール	フレイムキャノン	サンダーフォール	メタモルフォーゼ(ゴット)	××	△	△	○	○
ウェイン	ソニックブーム	ハイパーストーム	ソードフラッシュ	◎	△	△	◎◎	△
ヴォイド	-	シーブスダガー	クロスフラッシュ	▲	▲	▲	▲	▲
ウリル	ウンディーネ	リザレクション	サモンデーモン	△	◎◎	▲	×	◎◎
エナ	リザレクション	ホーリーシールド	ホーリーブラスト	×	△	△	△	◎
エリーヌ	シルフィード	サモンワイバーン	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
エンドリュー	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
オルテガ	-	クロスフラッシュ	-	◎	○	○	○	▲
ガスパー	ソニックブーム	ソニックウェーブ	-	◎	▲	▲	△	×
カティス	サラマンダー	サモンゴット	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
カトマンドゥ	???	???	???	◎◎	◎◎	◎◎	◎◎	◎◎
ガドル	オーラシュート	クロスフラッシュ	クロスラッシュ	△	▲	▲	△	◎
ガリウス	ソニックブーム	クロスフラッシュ	ソニックブレスト	○	△	△	○	△
カルハザード	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
ガンラド	クロスフラッシュ	スカイドライバー	クロスラッシュ	○	▲	▲	△	△
ギィルテ	シーブスダガー	-	クロスフラッシュ	▲	▲	▲	▲	▲
ギガ	フレイムキャノン	ガイアブレイク	スカイドライバー	◎	○	○	△	○
ギゼルダーク	フレイムキャノン	サンダーフォール	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
キッド	シーブスダガー	-	クロスフラッシュ	▲	▲	▲	▲	▲
ギデオン※1	フレイムキャノン	サンダーフォール	メテオストーム	××	△	△	○	○
ギュント	ソニックブーム	ソニックウェーブ	デットリーレイ	○	▲	▲	△	▲
キョウエン※2	フロッガーボム	アサシンダガー	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
ギョル	ソニックブーム	ソニックウェーブ	-	○	▲	▲	△	▲
キリコ	フレイムキャノン	サンダーフォール	メタモルフォーゼ(ゴット)	××	△	△	○	○
キルレイン	フレイムキャノン	サンダーフォール	メタモルフォーゼ(ゴット)	××	△	△	○	○
グインガル	フレイムキャノン	ガイアブレイク	スカイドライバー	◎	○	○	△	○
グスタフ	-	クロスフラッシュ	-	◎	▲	▲	△	×
クモン	アサシンダガー	クロスフラッシュ	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
グルーダー	ソニックブーム	ソニックウェーブ	デットリーレイ	○	▲	▲	△	▲
グレイス※3	ゴーレム	サモンデーモン	フェアリーレイ	××	○	○	△	△

※記号の見方：◎◎非常に強い　◎強い　○やや強い　△普通　▲やや弱い　×やや弱い　××非常に弱い



5-2-2

武将装備技　　各技(属性別)に対する耐性

武将名	武将技1	武将技2	武将技3	対剣	対氷	対熱	対光	対闇
クレイン	リザレクション	サンダーフォール	ホーリーブラスト	×	△	△	△	◎
グレン	クロスフラッシュ	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
クロフォード	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
コハク	ソニックブーム	クロスフラッシュ	ソニックブレスト	△	△	△	△	△
ゴルダーク	ソニックブーム	ホーリーブラスト	クロスラッシュ	◎◎	▲	▲	△	◎
ゴルディアス	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
ゴンゴス	クロスフラッシュ	クロスラッシュ	スカイドライバー	◎◎	▲	▲	◎	◎
サーバス	フロッガーボム	ミラージュスター	アサシンダガー	○	○	○	▲	▲
サターナ	サラマンダー	リザレクション	アースクエイク	◎	◎	×	×	◎◎
ザック	クロスフラッシュ	スカイドライバー	クロスラッシュ	○	▲	▲	△	△
ザド	フレイムキャノン	ガイアブレイク	スカイドライバー	◎◎	◎◎	◎◎	◎◎	◎◎
サヤカ	オーラシュート	ミラージュスター	アサシンダガー	○	○	○	▲	▲
シェラサード	フレイムキャノン	ホーリーシールド	メテオストーム	××	△	△	○	○
シェルン	シルフィード	サモンワイバーン	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
シオン	オーラシュート	アサシンダガー	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
シド	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ソニックブレスト	△	▲	▲	△	▲
シャイア	サンダーフォール	ホーリーシールド	ホーリーブラスト	×	△	△	△	◎
ジャロム	フレイムキャノン	サンダーフォール	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
ジュウベエ	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ソニックブレスト	△	△	△	△	△
ジュノーン	フレイムキャノン	メテオストーム	ソニックブレスト	◎	△	△	○	◎
シュレイバ	フロッガーボム	ミラージュスター	アサシンダガー	○	○	○	▲	▲
ジョシュア	ソニックブーム	クロスフラッシュ	ソニックブレスト	○	▲	▲	△	▲
シルビー	クロスフラッシュ	スカイドライバー	スカイドライバー	○	▲	▲	△	△
シロウ	フロッガーボム	アサシンダガー	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
ジン	ソニックブーム	クロスフラッシュ	ソニックブレスト	△	△	△	△	△
スティア	クロスフラッシュ	スカイドライバー	スカイドライバー	○	▲	▲	△	△
スレイド	アサシンダガー	フロッガーボム	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
ゼウタ	アサシンダガー	クロスフラッシュ	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
セーラ	ウンディーネ	リザレクション	サモンデーモン	△	◎◎	▲	×	◎◎
ゼノン	ソニックブーム	ハイパーストーム	サンダーフォール	◎	▲	▲	△	×
セルジオ	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
セルピア	クロスフラッシュ	スカイドライバー	スカイドライバー	○	▲	▲	△	△
ソウガ	オーラシュート	クロスフラッシュ	クロスラッシュ	△	▲	▲	△	◎
ソフィー	フレイムキャノン	サンダーフォール	メテオストーム	××	△	△	○	○
ソマリオン	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×

■武将装備技



5-2-3 武将装備技

武将名	武将技1	武将技2	武将技3	各技(属性別)に対する耐性 対剣	対氷	対熱	対光	対闇
タイレル	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
ダイン	オーラシュート	クロスフラッシュ	クロスラッシュ	△	▲	▲	△	◎
タウザ	ソニックブーム	クロスフラッシュ	ソニックブレスト	△	▲	▲	△	▲
ヅバン	ソニックブーム	クロスフラッシュ	-	○	▲	▲	△	▲
ディアンド	-	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
ティリス	ウンディーネ	フェアリーレイ	サモンワイバーン	××	◎◎	▲	◎◎	◎◎
デュラン	ソニックブーム	フレイムキャノン	デットリーレイ	○	▲	▲	△	△
トイス	リザレクション	サンダーフォール	ホーリーブラスト	▲	△	△	△	◎
ドクロトウ※4	-	シーブスダガー	クロスフラッシュ	▲	▲	▲	▲	▲
ニーナ	リザレクション	ホーリーシールド	ホーリーブラスト	×	△	△	△	◎
ニール	フレイムキャノン	ホーリーシールド	メテオストーム	××	△	△	○	○
ニカルモ	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ソニックブレスト	○	▲	▲	△	▲
ネルソン	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
ノイキス	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ソニックブレスト	○	▲	▲	△	▲
ノーマリィ	シルフィード	サモンワイバーン	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
パーシル	フレイムキャノン	サンダーフォール	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
バーラット	オーラシュート	クロスフラッシュ	クロスラッシュ	△	▲	▲	△	◎
ハイム	リザレクション	メガトルネード	サモンデーモン	○	◎	▲	×	◎◎
ハガネ	オーラシュート	-	クロスフラッシュ	△	▲	▲	△	◎
バギ	クロスフラッシュ	スカイドライバー	クロスラッシュ	○	▲	▲	△	△
バグフィー	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ソニックブレスト	○	▲	▲	△	▲
バクラ	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ソニックブレスト	△	△	△	△	△
バニラ	シルフィード	サモンワイバーン	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
ハヤテ	アサシンダガー	フロッガーボム	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
バラド	クロスフラッシュ	スカイドライバー	クロスラッシュ	○	▲	▲	△	△
ハリル	-	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
バルナーク	フロッガーボム	アサシンダガー	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
パンタリオン	シーブスダガー	-	クロスフラッシュ	▲	▲	▲	▲	▲
ヒックス	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
ビューネ	シルフィード	サモンワイバーン	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
ヒルダ	シーブスダガー	-	クロスフラッシュ	▲	▲	▲	▲	▲
フィーナ	シルフィード	サモンワイバーン	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
フェリーナ	サンダーフォール	ホーリーシールド	ホーリーブラスト	×	△	△	△	◎
フォーリス	フレイムキャノン	ホーリーシールド	メテオストーム	××	△	△	○	○
ヘム	ソニックブーム	フレイムキャノン	-	○	▲	▲	△	▲

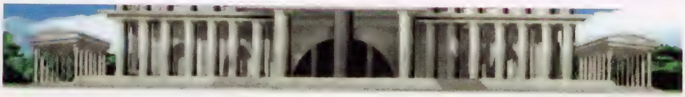


武将装備技

各技(属性別)に対する耐性

武将名	武将技1	武将技2	武将技3	対剣	対氷	対熱	対光	対闇
ベルターナ	シルフィード	サモンワイバーン	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
ヘルメス	フレイムキャノン	ホーリーシールド	メテオストーム	××	△	△	○	○
ホウライ	ソニックブーム	クロスフラッシュ	ソニックブレスト	△	△	△	△	△
ボルガノ	ソニックブーム	ソニックウェーブ	デットリーレイ	▲	▲	▲	▲	▲
マーシャル	クロスフラッシュ	ソニックウェーブ	-	◎	▲	▲	△	×
マグラード	フレイムキャノン	サンダーフォール	メタモルフォーゼ(ゴット)	×	△	△	△	◎
マドルク※5	???	???	???	△	△	△	△	△
マニ	フレイムキャノン	ゴーレム	コールオブデス	○	▲	▲	△	△
マノア	リザレクション	ホーリーシールド	ホーリーブラスト	×	△	△	△	◎
マルチナ	サラマンダー	サモンゴット	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
ミカヅキ	ソニックブーム	ソニックブレスト	ゲイルブレード	◎◎	▲	▲	◎	○
ミュリア	フレイムキャノン	サンダーフォール	メテオストーム	××	△	△	○	○
ミルティア	サラマンダー	サモンゴット	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
ミレーヌ	フレイムキャノン	サンダーフォール	メタモルフォーゼ(ゴット)	××	△	△	○	○
メア	サラマンダー	サモンゴット	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
メノルカ	フレイムキャノン	ホーリーシールド	メテオストーム	××	△	△	○	○
ユイカ	オーラシュート	クロスフラッシュ	クロスラッシュ	△	▲	▲	△	◎
ユニ	クロスフラッシュ	スカイドライバー	スカイドライバー	○	▲	▲	△	△
ユリシス	フレイムキャノン	サンダーフォール	メタモルフォーゼ(ゴット)	××	△	△	○	○
ヨーグ	フレイムキャノン	サンダーフォール	メテオストーム	××	△	△	○	○
ラ·デリ	フレイムキャノン	サンダーフォール	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
ライオーネ	サラマンダー	サモンゴット	フェアリーレイ	××	○	○	△	△
ライザック	オーラシュート	クロスフラッシュ	クロスラッシュ	△	▲	▲	△	◎
ライドー	ソニックブーム	クロスフラッシュ	ソニックブレスト	△	△	△	△	△
ラインノール	フレイムキャノン	ホーリーシールド	メテオストーム	××	△	△	○	○
ラギ	クロスフラッシュ	スカイドライバー	クロスラッシュ	○	▲	▲	△	△
ラムゼイ	ソニックブーム	フレイムキャノン	デットリーレイ	○	▲	▲	△	▲
ラムダ	リザレクション	メガトルネード	サモンデーモン	○	◎	○	△	◎◎
ランセツ	アサシンダガー	フロッガーボム	ミラージュスター	○	○	○	▲	▲
ランドルフ	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ハイパーストーム	◎	▲	▲	△	×
リヴィオン	オーラシュート	クロスフラッシュ	クロスラッシュ	△	▲	▲	△	◎
リスキーマ※6	サラマンダー	リザレクション	アースクエイク	◎	◎	×	×	◎◎
リュウジン※7	フレイムキャノン	ガイアブレイク	スカイドライバー	×	△	△	△	◎
リリア	リザレクション	ホーリーシールド	ホーリーブラスト	○	▲	▲	○	△
リンク	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ソニックブレスト	○	▲	▲	△	▲

■武将装備技



5-2-5 武将が覚える技

各技(属性別)に対する耐性

武将名	武将技1	武将技2	武将技3	対剣	対氷	対熱	対光	対闇
ルーベンス	ソニックブーム	ソニックウェーブ	デットリーレイ	○	▲	▲	△	△
ルフス	クロスフラッシュ	スカイドライバー	クロスラッシュ	××	▲	◎◎	◎◎	◎◎
レイナート	サンダーフォール	メテオストーム	メタモルフォーゼ(ゴット)	◎	△	△	△	◎◎
レオン	フロッガーボム	ガイアブレイク	クロスラッシュ	○	△	△	○	△
ロウ	ソニックブーム	ソニックウェーブ	ソニックブレスト	▲	▲	▲	▲	▲
ログ	シーブスダガー	-	クロスフラッシュ	▲	▲	▲	▲	▲
ロック	-	シーブスダガー	クロスフラッシュ	△	△	△	△	△
ワルデス	ソニックブーム	クロスフラッシュ	ソニックブレスト	◎	○	○	△	○

※1　2回め出現時以降は、耐剣、耐氷、耐熱、耐光、対闇ともに◎◎となる。
※2　ゴルダークのシナリオ以外では"フロッガーボム"が"ファンタズム"になる。
※3　2回め出現時以降は、耐剣、耐氷、耐熱、耐光、対闇ともに◎◎となる。
※4　すべてのドクロトウで共通。
※5　変身後は、耐剣、耐氷、耐熱、耐光、対闇ともに◎◎となる。
※6　2回め出現時は、耐剣◎◎、耐氷◎、耐熱◎、耐光◎◎、対闇△となる。
※7　すべてのリュウジンで共通。



5-2-6 超戦士技リスト

武将名	超人技
ウェイン	ドラゴンクロス
ゴルダーク	ドラゴンラッシュ
ティリス	サモンドラゴン
ミカヅキ	ドラゴンクロス
レイナート	メタモルフォーゼ(星竜)
レオン	ドラゴンラッシュ
ゴンゴス	ドラゴンスピン
ジュノーン	ドラゴンソニック

武将

8人の君主と、延べ162人に及ぶ全武将のデータリストだ。これらのデータはゲーム開始直後の一般的な初期能力である。シナリオ、プレーの進行状況によって、敵の武将のデータは変化していく。その点を踏まえたうえで、参考にしてもらいたい。

武将リスト

5-3-1

武将名	初期装備	所属国	職業	攻撃力	内政力	指揮力	MP	陣形	初期雇用兵団	初期兵士数	備考
アイーシャ	-	ファンダリア	プリースト	57	52	67	4	突破	メイジ	20	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
アイロス	ルーンランス	トリスタン	ナイト	76	70	86	5	防壁	ハーピー	30	ジュノーンに絶対の忠誠
アトキンス	-	中立	ファイター	62	28	57	3	分隊	ソルジャー	10	
アレイク	-	中立	ウィザード	52	46	57	3	遊撃	メイジ	10	
イグラシオ	-	ハイランド	ナイト	67	70	72	4	遊撃	ホースマン	30	ウェインのシナリオのみ所属国は別
イシュメール	-	中立	ウィザード	52	46	57	3	分隊	メイジ	10	
ウェイン	-	ハイランド	ジェネラル	72	64	86	5	包囲	ソルジャー	30	ハイランドの君主
ヴォイド	-	ボザック	シーフ	67	52	72	3	包囲	ソルジャー	10	
ウリル	トゥールの指輪	トラッドノア	サキュバス	67	46	86	8	突破	ドラゴニア	20	レイナートのシナリオのみ所属国は別
エナ	-	中立	プリースト	38	52	64	3	突破	メイジ	10	
エリーヌ	-	ファンダリア	シャーマン	52	58	57	3	突破	アーチャー	20	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
エンドリュー	-	ハイランド	ナイト	64	64	76	3	包囲	ホースマン	20	ウェインのシナリオのみ所属国は別
オルテガ	魔神の斧	トリスタン	ファイター	69	46	72	3	突破	ソルジャー	10	ジュノーンに絶対の忠誠
ガスパー	-	マドルク側	ナイト	62	52	57	4	遊撃	ホースマン	30	どくろ党イベントで登場
カティス	-	中立	シャーマン	43	64	76	4	防壁	メイジ	20	
カトマンドゥ	-	マドルク側	???	153	10	0	32	遊撃	-	0	妖魔三戦士
カトマンドゥ	-	マドルク側	???	153	10	153	38	防壁	-	0	妖魔三戦士
ガドル	-	トパーズ	レンジャー	72	58	72	5	突破	レンジャー	10	
ガリウス	-	トパーズ	ファイター	91	46	62	4	突破	ソルジャー	30	レオンに絶対の忠誠
カルハザード	ガイアソード	ファンダリア	ナイト	96	70	91	5	遊撃	ホースマン	30	ゴルダークに絶対の忠誠
ガンラド	野心の指輪	ボザック	ビーストマン	86	64	81	3	分隊	ビースト	20	ゴンゴスのシナリオのみ所属国は別
ギィルテ	-	中立	シーフ	67	58	72	3	遊撃	ソルジャー	10	
ギガ	-	トラッドノア	竜人	86	34	67	6	包囲	ドラゴニア	20	
ギゼルダーク	-	マドルク側	ナイト	96	10	96	7	遊撃	ホースマン	100	
キッド	-	トリスタン	シーフ	67	58	72	3	分隊	ソルジャー	20	ジュノーンのシナリオのみ所属国は別
ギデオン	テンペスト	ファンダリア	ウィザード	76	94	91	5	分隊	メイジ	30	妖魔三戦士(通常出現時)
ギデオン	-	マドルク側	???	96	10	105	63	突破	メイジ	90	妖魔三戦士(襲撃イベント時)
ギデオン	-	マドルク側	???	105	10	120	71	防壁	???	100	妖魔三戦士(最終決戦時)
ギュント	-	中立	ファイター	57	34	72	3	突破	ソルジャー	10	
キョウエン	頭領の腕環	マドルク側	ニンジャ	96	10	86	5	防壁	-	0	ミカヅキのシナリオ時
キョウエン	-	ファンダリア	ニンジャ	76	46	62	3	分隊	アシガル	10	ゴルダークのシナリオ時
ギョル	-	中立	ファイター	38	40	57	3	遊撃	ソルジャー	30	ジュノーンのシナリオのみ所属国は別
キリコ	-	トリスタン	ウィザード	48	82	72	5	分隊	メイジ	20	ジュノーンに絶対の忠誠
キルレイン	-	トリスタン	ウィザード	52	46	57	3	防壁	メイジ	10	
グインガル	-	アステア側	竜人	86	34	86	5	分隊	ドラゴニア	0	

■武将



5-3-2 武将リスト

武将名	初期装備	所属国	職業	攻撃力	内政力	指揮力	MP	陣形	初期雇用兵団	初期兵士数	備考
グスタフ	-	トリスタン	ナイト	86	40	62	3	包囲	ホースマン	20	ジュノーンのシナリオのみ所属国は別
クモン	月光	イズモ	ニンジャ	86	64	86	5	分隊	アシガル	50	ミカヅキのシナリオのみ所属国は別
グルーダー	-	ライトニア	ファイター	62	10	62	3	分隊	ソルジャー	30	各シナリオ共通のイベント武将
グレイス	エメロード	ファンダリア	シャーマン	67	70	91	5	遊撃	メイジ	30	妖魔3戦士(通常出現時)
グレイス	-	マドルク側	???	96	10	105	54	分隊	ゾンビ	80	妖魔3戦士(襲撃イベント時)
グレイス	-	マドルク側	???	105	10	105	59	包囲	???	100	妖魔3戦士(最終決戦時)
クレイン	-	トラッドノア	プリースト	38	52	64	3	防壁	メイジ	10	
グレン	マルスギア	ムーンパレス	ナイト	76	52	81	4	防壁	ホースマン	20	ティリスに絶対の忠誠
クロフォード	-	ファンダリア	ナイト	62	58	62	3	突破	ホースマン	20	
コハク	-	トパーズ	サムライ	76	40	76	3	防壁	アシガル	30	レオンのシナリオのみ所属国は別
ゴルダーク	-	ファンダリア	ジェネラル	86	70	96	7	防壁	ホースマン	40	ファンダリアの君主
ゴルディアス	-	中立	ナイト	62	34	72	3	遊撃	ホースマン	10	
ゴンゴス	ビーストクロー	ボザック	ジェネラル	86	22	76	5	突破	ビースト	30	ボザックの君主
サーバス	-	中立	ニンジャ	67	46	72	3	防壁	アシガル	10	
サターナ	-	トラッドノア	???	86	10	86	7	防壁	ゾンビ	20	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
ザック	-	中立	ビーストマン	76	34	81	3	遊撃	ビースト	10	
ザド	-	マドルク側	竜人	96	10	76	15	突破	ドラゴニア	100	
サヤカ	神月刀	イズモ	ニンジャ	76	46	72	3	遊撃	アシガル	30	ミカヅキのシナリオのみ所属国は別
シェラサード	-	中立	ウィザード	48	34	57	3	防壁	メイジ	10	
シェルン	-	中立	シャーマン	43	64	76	5	防壁	メイジ	20	
シオン	神威	イズモ	ニンジャ	72	70	57	5	分隊	アシガル	10	ミカヅキに絶対の忠誠
シド	-	中立	ファイター	62	52	57	3	防壁	ソルジャー	20	
シャイア	知恵の腕環	トパーズ	プリースト	57	70	79	3	包囲	モンク	20	レオンに絶対の忠誠
ジャロム	ゴッズアーマー	トラッドノア	ナイト	76	64	86	7	遊撃	ホースマン	20	
ジュウベエ	妖刀 不知火	イズモ	サムライ	80	52	86	5	包囲	アシガル	30	ミカヅキに絶対の忠誠
ジュノーン	サイコソード	トリスタン	ジェネラル	76	52	96	5	分隊	ハーピー	30	トリスタンの君主
シュレイバ	-	中立	ニンジャ	67	46	72	3	防壁	アシガル	10	
ジョシュア	ソウルバスター	トリスタン	ファイター	62	52	72	3	遊撃	ハーピー	20	ジュノーンに絶対の忠誠
シルビー	-	ボザック	ビーストマン	76	40	67	5	遊撃	ビースト	20	ゴンゴスのシナリオのみ所属国は別
シロウ	-	アステア側	ニンジャ	72	46	57	5	防壁	アシガル	40	
ジン	-	イズモ	サムライ	67	40	62	3	突破	アシガル	10	
スティア	-	ボザック	ビーストマン	76	40	67	3	分隊	ビースト	10	
スレイド	-	中立	ニンジャ	67	46	72	3	突破	アシガル	10	
ゼウタ	-	中立	ニンジャ	67	46	72	3	包囲	アシガル	10	
セーラ	-	マドルク側	サキュバス	72	70	86	9	突破	ゾンビ	40	リスキーマのイベントで登場



5-3-3 武将リスト

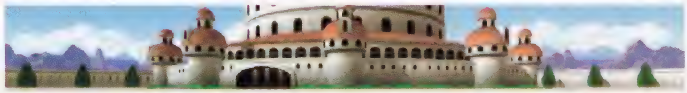
武将名	初期装備	所属国	職業	攻撃力	内政力	指揮力	MP	陣形	初期雇用兵団	初期兵士数	備考
セーラ	-	アステア側	サキュバス	62	64	86	6	防壁	ゾンビ	10	リスキーマのイベントで登場
ゼノン	エクリクシス	ライトニア	ナイト	96	76	105	12	遊撃	ホースマン	50	各シナリオ共通のイベント武将
セルジオ	-	ファンダリア	ナイト	72	64	72	4	包囲	ホースマン	20	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
セルピア	-	ボザック	ビーストマン	76	40	67	3	突破	ビースト	10	
ソウガ	-	中立	レンジャー	72	58	86	5	包囲	モニク	10	
ソフィー	女神の涙	トラッドノア	ウィザード	43	70	57	3	包囲	メイジ	10	レイナートに絶対の忠誠
ソマリオン	-	ハイランド	ナイト	74	58	86	5	遊撃	ホースマン	20	ウェインに絶対の忠誠
タイレル	ジャベリン	ファンダリア	ナイト	86	70	86	4	分隊	ホースマン	30	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
ダイン	-	トパーズ	レンジャー	86	58	86	5	包囲	モニク	30	レオンのシナリオのみ所属国は別
タウザ	-	中立	ファイター	62	52	62	4	包囲	ソルジャー	20	
ヅバン	-	マドルク側	ファイター	62	34	52	3	防壁	ソルジャー	20	どくろ党イベントで登場
ディアンド	-	中立	ナイト	57	34	67	3	突破	ホースマン	20	
ティリス	-	ムージパレス	ジェネラル	38	70	67	5	分隊	アーチャー	30	ムーンパレスの君主
デュラン	加護の盾	ムーンパレス	ファイター	72	76	86	4	突破	ソルジャー	10	ティリスに絶対の忠誠
トイス	-	トラッドノア	プリースト	49	82	76	3	防壁	モニク	10	レイナートに絶対の忠誠
ドクロトウ1	-	マドルク側	シーフ	57	46	57	3	遊撃	ソルジャー	30	どくろ党イベントで登場
ドクロトウ2	-	マドルク側	シーフ	57	46	57	3	包囲	ソルジャー	30	どくろ党イベントで登場
ニーナ	-	ハイランド	プリースト	38	70	67	3	包囲	メイジ	10	ウェインに絶対の忠誠
ニール	-	中立	ウィザード	57	46	67	3	突破	アーチャー	10	
ニカルモ	-	ムーンパレス	ファイター	62	46	72	3	分隊	ソルジャー	10	ティリスのシナリオのみ所属国は別
ネルソン	バトルスピア	ファンダリア	ナイト	72	58	86	4	防壁	ホースマン	20	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
ノイキス	-	ボザック	ファイター	67	46	72	3	包囲	ソルジャー	10	ゴンゴスのシナリオのみ所属国は別
ノーマリィ	-	トパーズ	シャーマン	55	46	72	3	突破	アーチャー	20	レオンのシナリオのみ所属国は別
パーシル	リフレクター	ムーンパレス	ナイト	64	64	81	5	防壁	アーチャー	20	ティリスのシナリオのみ所属国は別
バーラット	-	トパーズ	レンジャー	72	58	72	5	分隊	モニク	10	
ハイム	-	アステア側	ヴァンパイア	76	76	86	5	分隊	ゾンビ	40	各シナリオ共通のイベント武将
ハガネ	-	ファンダリア	レンジャー	81	52	72	3	分隊	モニク	20	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
バギ	イグニスの斧	ボザック	ビーストマン	79	34	62	4	突破	ビースト	20	ゴンゴスに絶対の忠誠
バグフィー	-	ファンダリア	ファイター	62	52	72	4	遊撃	ソルジャー	20	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
バクラ	雷鳴の斧	イズモ	サムライ	72	52	76	5	防壁	アシガル	20	ミカヅキに絶対の忠誠
バニラ	-	ムーンパレス	シャーマン	52	40	67	3	突破	メイジ	10	ティリスのシナリオのみ所属国は別
ハヤテ	村雨	アステア側	ニンジャ	91	64	86	5	包囲	アシガル	0	
バラド	-	中立	ビーストマン	76	34	62	3	分隊	ビースト	10	
ハリル	-	中立	ナイト	57	34	72	3	分隊	ホースマン	20	
バルナーク	-	中立	ニンジャ	67	46	72	3	遊撃	アシガル	10	

■武将



5-3-4 武将リスト

武将名	初期装備	所属国	職業	攻撃力	内政力	指揮力	MP	陣形	初期雇用兵団	初期兵士数	備考
パンタリオン	-	中立	シーフ	76	10	70	3	突破	ソルジャー	10	各シナリオ共通のイベント武将
ヒックス	-	ハイランド	ナイト	52	40	57	3	包囲	ホースマン	10	ウェインのシナリオのみ所属国は別
ビューネ	-	トラッドノア	シャーマン	43	34	57	3	防壁	メイジ	20	
ヒルダ	-	ハイランド	シーフ	57	46	52	3	突破	ソルジャー	20	ウェインのシナリオのみ所属国は別
フィーナ	-	中立	シャーマン	43	64	76	3	突破	メイジ	10	
フェリーナ	-	トリスタン	プリースト	38	52	64	3	分隊	メイジ	10	
フォーリス	-	トラッドノア	ウィザード	52	46	57	3	包囲	メイジ	10	レイナートのシナリオのみ所属国は別
ヘム	-	マドルク側	ファイター	62	34	62	3	包囲	ソルジャー	20	どくろ党イベントで登場
ベルターナ	-	ライトニア	シャーマン	52	76	57	3	防壁	アーチャー	30	各シナリオ共通のイベント武将
ヘルメス	-	中立	ウィザード	52	34	67	3	包囲	アーチャー	10	
ホウライ	将軍の鎧	イズモ	サムライ	72	52	57	5	突破	アシガル	10	ミカヅキに絶対の忠誠
ボルガノ	-	中立	ファイター	38	70	48	3	分隊	ソルジャー	40	ウェインのシナリオのみ登場
マーシャル	-	ボザック	ナイト	76	58	67	3	突破	ホースマン	20	ゴンゴスのシナリオのみ所属国は別
マグラード	-	中立	プリースト	48	34	57	3	分隊	メイジ	10	
マドルク	-	マドルク側	???	96	10	153	82	防壁	-	0	邪神(変身前)
マドルク	-	マドルク側	???	153	10	153	89	包囲	-	0	邪神(変身後)
マニ	ドラゴンズアイ	ボザック	シャーマン	48	70	72	4	遊撃	メイジ	20	ゴンゴスに絶対の忠誠
マノア	アステアの指輪	ムーンパレス	プリースト	38	70	76	4	分隊	アーチャー	10	ティリスに絶対の忠誠
マルチナ	-	中立	シャーマン	48	34	57	3	突破	メイジ	10	
ミカヅキ	草薙	イズモ	ジェネラル	76	70	91	5	突破	アシガル	40	イズモの君主
ミュリア	-	トパーズ	ウィザード	57	40	72	3	分隊	メイジ	20	レオンのシナリオのみ所属国は別
ミルティア	-	トラッドノア	シャーマン	43	40	57	3	遊撃	メイジ	20	レイナートのシナリオのみ所属国は別
ミレーヌ	-	ファンダリア	ウィザード	52	46	57	3	遊撃	メイジ	20	ゴルダークのシナリオのみ所属国は別
メア	-	中立	シャーマン	43	64	76	3	分隊	メイジ	10	
メノルカ	ミラクルロッド	トラッドノア	ウィザード	48	64	67	5	分隊	メイジ	20	レイナートに絶対の忠誠
ユイカ	-	トパーズ	レンジャー	72	70	72	4	遊撃	モンク	10	レオンに絶対の忠誠
ユニ	プラズマクロー	ボザック	ビーストマン	76	22	57	4	包囲	ビースト	10	ゴンゴスに絶対の忠誠
ユリシス	-	ライトニア	ウィザード	60	52	72	3	包囲	メイジ	40	各シナリオ共通のイベント武将
ヨーグ	-	中立	ウィザード	57	64	67	3	防壁	メイジ	20	ゴンゴスのシナリオのみ登場
ラ・デリ	マジックランス	トラッドノア	ナイト	76	46	86	3	遊撃	ホースマン	30	レイナートに絶対の忠誠
ライオーネ	賢者の腕環	ムーンパレス	シャーマン	43	64	76	6	包囲	メイジ	20	ティリスのシナリオのみ所属国は別
ライザック	-	トパーズ	レンジャー	72	52	67	3	防壁	モンク	20	レオンに絶対の忠誠
ライドー	-	中立	サムライ	86	40	76	3	遊撃	アシガル	10	
ラインノール	-	ムーンパレス	ウィザード	52	46	72	4	遊撃	アーチャー	20	ティリスに絶対の忠誠
ラギ	大地の斧	ボザック	ビーストマン	81	34	81	4	分隊	ビースト	30	ゴンゴスに絶対の忠誠



5-3-5 武将リスト

武将名	初期装備	所属国	職業	攻撃力	内政力	指揮力	MP	陣形	初期雇用兵団	初期兵士数	備考
ラムゼイ	-	トリスタン	ファイター	67	52	86	3	防壁	ソルジャー	20	ジュノーンのシナリオのみ所属国は別
ラムダ	-	アステア側	ナイト	86	76	86	7	遊撃	ゾンビ	50	
ランセツ	-	イズモ	ニンジャ	86	64	72	3	突破	アシガル	40	ミカヅキのシナリオのみ所属国は別
ランドルフ	-	中立	ナイト	57	58	86	3	分隊	ホースマン	20	
リヴィオン	-	トラッドノア	レンジャー	72	58	76	5	遊撃	モンク	10	
リスキーマ	-	マドルク側	???	76	58	86	15	突破	ゾンビ	40	1回め出現時
リスキーマ	-	マドルク側	???	96	10	96	12	包囲	ゾンビ	100	2回め出現時
リュウジン1	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	分隊	ドラゴニア	50	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン2	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	突破	ドラゴニア	50	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン3	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	遊撃	ドラゴニア	80	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン4	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	包囲	ドラゴニア	70	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン5	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	防壁	ドラゴニア	60	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン6	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	分隊	ドラゴニア	50	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン7	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	突破	ドラゴニア	50	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン8	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	遊撃	ドラゴニア	50	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン9	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	包囲	ドラゴニア	50	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン10	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	防壁	ドラゴニア	50	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン11	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	分隊	ドラゴニア	50	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン12	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	突破	ドラゴニア	40	カトマンドゥ討伐後に出現
リュウジン13	-	マドルク側	竜人	76	10	86	10	遊撃	ドラゴニア	40	カトマンドゥ討伐後に出現
リリア	軍神の守り	ファンダリア	プリースト	38	52	64	5	包囲	メイジ	10	ゴルダークに絶対の忠誠
リンク	-	ハイランド	ファイター	67	52	62	3	防壁	ソルジャー	10	ウェインに絶対の忠誠
ルーベンス	-	中立	ファイター	62	34	67	3	遊撃	ソルジャー	10	
ルフス	-	中立	ビーストマン	76	34	81	3	包囲	ビースト	10	
レイナート	-	トラッドノア	ジェネラル	48	106	86	5	遊撃	メイジ	20	トラッドノアの君主
レオン	ミストラル	トパーズ	ジェネラル	96	58	86	5	包囲	モンク	30	トパーズの君主
ロウ	-	ハイランド	ファイター	76	52	86	5	突破	ソルジャー	20	ウェインに絶対の忠誠
ログ	-	中立	シーフ	67	52	72	3	防壁	ソルジャー	10	
ロック	-	ハイランド	シーフ	62	40	57	3	遊撃	ソルジャー	10	ウェインのシナリオのみ所属国は別
ワルデス	-	イズモ	サムライ	67	40	62	3	包囲	アシガル	10	

■装備アイテム

内政時の"アイテム"コマンドで使用できる装備アイテムのリスト。各アイテムごとに装備できる職業が決まっているので注意したい。なお、"探索"コマンドでは発見できない入手不可アイテムと、特定の城でしか見つからない貴重品については、他のアイテムと区別してあるので参考にしてほしい。また、入手不可アイテムの中には、特定の武将が初期装備しているものもある。どうしてもほしい場合は装備を外させるしかないが、アイテムを取り上げてしまうと忠誠心が下がってしまうのでくれぐれも注意したい。

5-4-1 装備アイテム

	No.	アイテム名	装備可能職業	効果
ソード系	1	マルスギア	ファイター/ナイト	戦闘力 +3
	2	ソウルバスター	ファイター/ナイト	戦闘力 +4
	3	サイコソード	ファイター/ナイト	戦闘力 +6
	4	ガイアソード	ナイト	戦闘力 +7
	5	エクリクシス	ナイト	戦闘力 +9
刀系	6	村雨	サムライ/ニンジャ	戦闘力 +9
	7	草凪	サムライ/ニンジャ	戦闘力 +6
	8	月光	サムライ	戦闘力 +3
	9	妖刀　不知火	サムライ	戦闘力 +7
	10	神月刀	サムライ	戦闘力 +4
	11	神威	ニンジャ	戦闘力 +8
斧系	12	魔神の斧	ファイター	戦闘力 +6
	13	雷鳴の斧	ファイター/ビーストマン	戦闘力 +4
	14	イグニスの斧	ファイター/ビーストマン	戦闘力 +7
	15	大地の斧	ファイター/ビーストマン	戦闘力 +6
	16	ジャベリン	ナイト	戦闘力 +3
	17	バトルスピア	ナイト	戦闘力 +4
	18	ルーンランス	ナイト	戦闘力 +7
	19	マジックランス	ナイト	戦闘力 +7
クロー系	20	ビーストクロー	ビーストマン/レンジャー	戦闘力 +3
	21	デスクロー	ビーストマン/レンジャー	戦闘力 +4
	22	プラズマクロー	ビーストマン/レンジャー	戦闘力 +7
	23	テンペスト	ウィザード	戦闘力 +9
	24	ミストラル	レンジャー	内政力 +6
ロッド系	25	ジュエルロッド	ウィザード/シャーマン/プリースト	戦闘力 +3
	26	ミラクルロッド	ウィザード	戦闘力 +4
君主武器系	27	星竜の大剣	ジェネラル	戦闘力 +9
	28	星竜の腕環	ジェネラル	戦闘力 +9
	29	星竜の宝杖	ジェネラル	戦闘力 +7



5-4-2 装備アイテム

	No.	アイテム名	装備可能職業	効果
防具系	30	加護の盾	ファイター	防御力 +1
	31	身代わりの盾	ファイター	防御力 +1
	32	将軍の鎧	サムライ	防御力 +1
	33	ゴッズアーマー	ファイター/ナイト	防御力 +1
	34	リフレクター	ファイター/ナイト	防御力 +1
アクセサリ系	35	軍神の守り	全職業	指揮力 +3
	36	ドラゴンズアイ	ビーストマン	指揮力 +6
	37	女神の涙	全職業	指揮力 +7
	38	アステアの指輪	全職業	指揮力 +7
	39	トゥールの指輪	全職業	指揮力 +9
	40	野心の指輪	レンジャー	指揮力 +6
	41	エメロード	シャーマン	指揮力 +7
	42	頭領の腕環	シーフ/ニンジャ	内政力 +6
	43	賢者の腕環	シャーマン	内政力 +6
	44	知恵の腕環	ウィザード	内政力 +6
君主アクセサリ系	45	太陽の腕環	ジェネラル	指揮力 +9
	46	月の杖	ジェネラル	指揮力 +9
	47	星の宝刀	ジェネラル	指揮力 +9



探索不可アイテム（緑）

貴重品（黄）

■消費アイテム

内政時の"アイテム"コマンドで使用できる、消費アイテムのリストだ。装備アイテムと違って、職業ごとの使用限定はないが、1回使うとなくなってしまうので注意したい。また、各徽章はすでにその兵士を雇用可能である場合、その他のアイテムは、効果の及ぶパラメータの数値がマックスであるときは使用できないので、そのつもりで。

5-5-1 消費アイテム

No.	アイテム名	効果
A	兵法の書	内政力　+6
B	古代の書	内政力　+6
C	人徳の書	内政力　+6
D	アステアの心	負傷中の武将が復帰できる
E	竜騎士徽章	ドラゴニアを徴兵可能に
F	戦士徽章	ソルジャーを徴兵可能に
G	騎士徽章	ホースマンを徴兵可能に
H	弓徽章	アーチャーを徴兵可能に
I	魔道徽章	メイジを徴兵可能に
J	侍徽章	アシガルを徴兵可能に
K	僧兵徽章	モンクを徴兵可能に
L	飛行徽章	ハーピーを徴兵可能に
M	怨霊徽章	ゾンビを徴兵可能に
N	獣戦士徽章	ビーストを徴兵可能に
O	ドラゴンの像	HP　+3
P	アステアの像	MP　+1
Q	誠実のコイン	忠誠心がアップ
R	勇気のコイン	戦闘力　+1
S	友情のコイン	指揮力　+1

城別発見可能アイテム

内政時の"探索"コマンドで発見できるアイテムは、城ごとに特定されているのだ。数字は装備アイテム。アルファベットは消費アイテムを示している。それぞれのアイテムリストのナンバーに合わせているので、そちらも併せて参照のこと。また、探索が成功しやすい城、しにくい城というのも決まっている。発見しやすい順に、AからEまでの5段階で分類した。ほしいアイテムが決まっているのならば、発見率の高い城で探索したほうがおトクということだ。なお、太字の数字はレア·アイテム。このアイテムのある城で武将会見を行うと、30パーセントの確率で、貴重品が存在する旨のメッセージが表示されるのだ。

城別発見可能アイテム

5-6-1

城名	取得可能アイテム	発見率
アイネス城	"1,7,8,15,16,17,25,30,33,35,B,F,G,I,O,Q,R,S"	B
アグニウス城	M	D
アンビ城	"A,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S"	B
イズモ城	"2,8,10,32,42,A,F,H,I,J,K,O,Q,R,S"	C
エターナル城	"2,8,10,32,42,A,F,H,I,J,K,O,Q,R,S"	C
エルメント城	M	D
オインツ城	**24**	D
オーヴィエ城	"25,37,38,41,C,D,F,G,I,K,O,P,Q,R,S"	C
ガーフィール城	"1,3,16,17,A,B,C,D,F,G,H,I,K,O,P,Q,R,S"	B
ガーラン城	E	D
ガスペール城	"12,13,20,21,38,C,D,F,G,H,I,K,O,P,Q,R,S"	B
クレストア城	"25,36,37,41,C,D,F,G,I,K,O,P,Q,R,S"	C
サーディア城	**14**	E
ジーナ城	"1,2,7,8,12,13,15,16,17,25,30,31,33,35,B,F,G,I,O,Q,R,S"	A
ソプニカ城	**4**	D
ディード城	**34**	D
デイナン城	**39**	D
デルユード城	"1,2,16,17,30,31,A,D,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S"	A
トパーズ城	"12,13,20,21,38,C,D,F,G,H,I,K,O,P,Q,R,S"	B
トラッドノア城	"16,17,23,25,33,35,38,B,D,G,H,K,O,P,Q,R,S"	B
トランバン城	"32,37,25,H,I,L,Q,R,S"	D
トリスタン城	"1,2,16,17,30,31,A,D,F,G,H,I,J,K,L,O,P,Q,R,S"	A
ニケラル城	"**6**,A,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S"	B
ハイランド城	"1,3,16,17,A,B,C,D,F,G,H,I,K,O,P,Q,R,S"	B
ヒロイック城	"1,2,7,8,12,13,15,16,17,25,30,31,33,35,B,F,G,I,O,Q,R,S"	A
ファンダリア城	"1,2,7,8,12,13,15,16,17,25,30,31,33,35,B,F,G,I,O,Q,R,S"	A
ブラッドリィ城	"1,2,7,8,12,13,15,16,17,25,30,31,33,35,B,F,G,I,O,Q,R,S"	A
ボザック城	"13,15,20,21,B,D,F,G,I,K,N,O,P,Q,R,S"	C
ミケラル城	"A,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S"	B
ムーンパレス城	"25,37,38,41,C,D,F,G,I,K,O,P,Q,R,S"	C
メリウェル城	"1,3,16,17,A,B,C,D,F,G,H,I,K,O,P,,Q,R,S"	B
ライトニア城	**22**	D
ロイヤル城	**11**	D
ロウラン城	"12,13,20,21,38,C,D,F,G,H,I,K,O,P,Q,R,S"	B

※表の見方：A大変見つかりやすい　B見つかりやすい　C普通　Dあまり見つからない　Eとても見つかりにくい
また、表中のアイテム番号1～47、A～Sはそれぞれ124～126ページのアイテム番号に対応しています。

ドラゴンフォース公式ガイドブック

1996年6月3日　初版発行

発行人	塩崎 剛三
編集人	浜村 弘一
副編集人	野田 稔
編集長	田原 誠司
副編集長	坂本 武郎
発行所	株式会社アスキー 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話03-5351-8111
発売元	株式会社アスペクト 〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10 電話03-5351-8191

企画・構成・執筆	芦部 聡
編集	ファミ通書籍編集部（担当：上大迫 貴志）
デザイン	松尾 裕介
カバーデザイン	中島 俊（ファミ通書籍編集部）
編集協力	株式会社セガ・エンタープライゼス
出版業務	中尾 敬子
出版営業	後藤 剛
印刷	大日本印刷株式会社

■本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までのあいだに、電話03-5351-8223まで。



定価はカバーに表示してあります。

ISBN4－89366－523－5

●1188848

Printed in Japan

ファミ通

ドラゴンフォース 公式ガイドブック

ASPECT

DRAGON FORCE
official guidebook

ドラゴンフォース公式ガイドブック

ファミ通編集部責任編集

ISBN4-89366-523-5

C0076 P980E

アスペクト

定価980円(本体価格951円)

ファミ通

ドラゴンフォース

公式ガイドブック

ASPECT